

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

ALEXANDRE SILVA DOS SANTOS FILHO

**A DIMENSÃO ESTÉTICA DO BRINQUEDO:**  
CONTRIBUTOS CRÍTICOS À EDUCAÇÃO ESTÉTICA DA CRIANÇA

Goiânia  
2009

ALEXANDRE SILVA DOS SANTOS FILHO

**A DIMENSÃO ESTÉTICA DO BRINQUEDO:  
CONTRIBUTOS CRÍTICOS À EDUCAÇÃO ESTÉTICA DA CRIANÇA**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Goiás, para a obtenção do título de Doutor em Educação.

Orientadora:

Profa. Dra. Marília Gouvea de Miranda

Co-Orientadora:

Profa. Dra. Maria Conceição de Oliveira Lopes

Goiânia  
2009

**Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)**  
**(GPT/BC/UFG)**

Santos Filho, Alexandre Silva dos.  
S237d A dimensão estética do brinquedo [manuscrito]: contributos críticos à educação estética das crianças / Alexandre Silva dos Santos Filho. – 2009.  
107f.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marília Gouvêa de Miranda; Co-Orientadora: Maria Conceição de Oliveira Lopes.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação, 2009.

1. Brinquedo – Dimensão estética 2. Brinquedo - Educação de crianças I. Título.

CDU: 793.4:37-053.2

***Brinquedos para os homens***

*Embora eu seja adulto,  
não me seduzem os brinquedos eletrônicos  
que a moda, irônica, me oferece.*

*E excogito:  
Que brinquedo inventar para o adulto,  
privativo dele, sangue e riso dele,  
brinquedo desenganado mas eficiente?  
Tenho de inventar o meu brinquedo,  
mola soltando no meu íntimo,  
alegrria gerada por mim mesmo,  
e fácil, fluida, pluma  
pétala.*

*Sem o pedi às máquinas e aos deuses,  
que cada um invente o seu brinquedo.*

Carlos Drummond de Andrade

*À Rejane Cleide Medeiros e Pedro Henrique Danesvara  
com carinho dos momentos vividos até aqui.*

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1 – O BRINQUEDO.....</b>	<b>16</b>
1.1 O sentido da imaginação lúdica .....	20
1.2 A criança e o brinquedo .....	25
1.3 Para pensar o brinquedo racionalizado .....	32
<b>CAPÍTULO 2 – CONTIBUTOS DA FORMA ESTÉTICA AO BRINQUEDO.....</b>	<b>38</b>
2.1 Sobre a experiência estética da criança no brinquedo.....	47
2.2 A expressão das ideias estéticas: uma racionalidade em questão.....	56
2.3 O sentido da comunicabilidade estética no brinquedo.....	59
<b>CAPÍTULO 3 – ESQUEMATISMO, EXPROPRIAÇÃO E EMANCIPAÇÃO.....</b>	<b>66</b>
3.1 Acerca do esquema da imaginação no brinquedo.....	69
3.2 Elementos da expropriação do esquematismo.....	73
3.2.1 Tendência à homogeneização e o artefato lúdico.....	83
3.3 Emancipação dos esquemas impostos.....	89
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>98</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>104</b>

## RESUMO

SANTOS FILHO, Alexandre Silva dos. *A dimensão estética do brinquedo: contributos críticos à educação estética da criança*. 2009. 105 f. Tese (Programa de Pós-Graduação em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2009.

Cultura e processos educacionais é a linha de pesquisa a que se vincula esta tese, que tem como objeto de estudo a forma estética do brinquedo. Trata-se de construir uma reflexão crítica sobre a dimensão estética do brinquedo, mediante as qualidades fundamentais que o artefato lúdico assume sob o domínio da forma estética. É um estudo teórico que tem fundamentos filosóficos no criticismo em Kant e na Teoria Crítica. A exposição parte da tese de que o brinquedo é uma experiência radical com a forma estética no mundo objetivo em que a criança vive. Experiência que é mediada pelas contradições da sociedade atual, convertendo a relação com a forma estética em uma aproximação entre arte, estética e artefatos lúdicos, buscando assim autonomia em meio às condições heterônomas dadas pela capacidade de esquematização da própria criança. O trabalho aponta para a existência de um potencial subversivo de reapropriação do esquematismo no âmbito da dimensão estética do brinquedo em busca de seu caráter emancipatório.

Palavras-chave: Brinquedo; Esquematismo; Dimensão estética; Kant

## ABSTRACT

SANTOS FILHO, Alexandre Silva dos. *The aesthetic dimension of the toy*: critical contributions to the aesthetic education of the child. 2009. 105 f Thesis Program (Graduate Education) - School of Education, Federal University of Goiás, Goiânia, 2009.

Culture and educational processes is the line of research that is linked to this thesis, which is the object of study the aesthetic form of the toy. It is to build a critical reflection on the aesthetic dimension of the toy, by the fundamental qualities that the artifact playful takes on the field of aesthetic form. It is a theoretical study that has philosophical underpinnings in the criticism of the Kant and the Critical Theory. The exhibition part of the there is that the toy is a radical experiment with the aesthetic form in the objective world in which the child lives. Experience that is mediated by the contradictions of modern society, turning the relationship with the aesthetic form of a rapprochement between art, aesthetics and entertainment devices, trying to autonomy among the heteronymous conditions given by the ability of the child's own layout. The work points to the existence of a potential subversive reproductive of the schematic in the aesthetic dimension of the toy in search of his liberating.

Keywords: Toys; Schematic; aesthetic dimensions; Kant

## INTRODUÇÃO

Os brinquedos participam da vida das crianças cotidianamente, são distintivos e têm as propriedades de indicar habilidades e destrezas físicas, representar o mundo em miniatura, designar artefatos de jogos, contar histórias, permitir identificações sociais e ajudar a estabelecer diferenciações sexuais, bem como ser usados com finalidades pedagógicas. Às vezes o brinquedo é concebido como um objeto exclusivo e pertencente somente à infância. Essa concepção preside outra que lhe é subjacente e que foi formulada há algumas dezenas de anos: a de que a maioria dos brinquedos parece ser indispensável ao desenvolvimento da criança.

O brinquedo é ainda considerado um elemento fundamental para a manifestação da ludicidade, um instrumento ao serviço do brincar, do recrear, do lazer e do jogo,<sup>2</sup> caracterizando um potencial estético mediante a forma, um modo de cultivar a autonomia do Homem.<sup>3</sup> A crítica que se almeja nessa constituição dirige-se ao brinquedo na condição de artefato<sup>4</sup> lúdico, tomado como produto cultural no capitalismo que tece relações sociais prevaletentes.

No imediato de suas propriedades e funções o brinquedo não é, assim, um objeto que possa ser compreendido de modo linear. Apreendê-lo implica considerá-lo em sua

---

<sup>2</sup> Lopes (2004) mostra que a ludicidade é condição de ser do humano, que se manifesta por intermédio do brincar, do recrear, do lazer ou do jogo e que, de acordo com cada uma dessas manifestações, produz uma multiplicidade de efeitos.

<sup>3</sup> Com essa forma gráfica, pretende-se a partir desse ponto enfatizar a condição da espécie humana e não gênero humano.

<sup>4</sup> O Homem como um fazedor de coisas inventa objetos e faz construções cada vez mais distintivas, pondo no mundo coisas que foram primeiramente gestadas na imaginação. Estes objetos, por serem produtos da ação humana, são chamados de artefatos – *art factus* –, que ao longo do processo histórico da civilização desdobram seu significado no comportamento do Homem. O artefato é, assim, um produto do trabalho social marcado por um processo de produção – artesanal, industrial ou artístico –, um objeto fabricado pelo Homem que dá informações sobre a cultura de seu criador e de seus usuários. Adorno (2006) mostra que existe uma refração estética quando se trata de artefatos, pois como produtos do trabalho social eles traduzem uma comunicação empírica que renega e tira o conteúdo. Ainda segundo Adorno (2006, p. 15), o artefato “concerne menos ao seu ser-produzido do que à sua própria natureza”. Adotar-se-á essa concepção para dizer, por extensão, que o artefato lúdico é um objeto na manifestação da ludicidade que comunica não somente sua empiria, mas que é mediado pela “forma estética”.

complexidade histórico-social, que inclui também diferentes dimensões: cultural, ideológica, psicológica, estética e pedagógica. Apesar de intimamente vinculadas, muitas dessas dimensões têm sido particularizadas como objeto de numerosos estudos no campo das ciências sociais.

A dimensão estética<sup>5</sup> do brinquedo – ou forma estética que nele se apresenta, como totalidade operada pela própria “forma estética”,<sup>6</sup> resultante da transformação de um dado conteúdo por meio da linguagem, da percepção e da compreensão, conforme ensina Adorno (2006) – é a que tem sido menos explorada. Essa dimensão enfrenta, na sociedade contemporânea, o contraponto que advém do fato de o brinquedo constituir-se hoje como uma mercadoria racionalizada, resultante da produção de artefatos lúdicos em série e baseada em estudos científicos, com referência no modelo de uma receptividade voltada ao prazer de percepções previamente esquematizadas (FREITAS, 2003). A dimensão estética pode ser então estendida para o âmbito da manifestação da ludicidade, como sendo aquela que menos tem sido explorada quando se trata de brinquedos, cujo potencial emancipatório se viabiliza na construção crítica da indústria cultural.<sup>7</sup>

Nesse estudo, busca-se uma reflexão sobre a dimensão estética do brinquedo, mediante as qualidades fundamentais que assume o artefato lúdico sob o domínio da forma estética. Para tanto, as referências teóricas traçadas estão na órbita da teoria do juízo estético – o modo subjetivo, enunciado por Kant na *Crítica da Faculdade do Juízo*, mas também o modo objetivo, discutido em Adorno, em sua *Teoria estética*.

O caráter da produção industrial de uma cultura que segue a mercantilização na sociedade capitalista é concernente aos mecanismos de seriação, segmentação e controle dos produtos culturais. A racionalidade da produção transforma o processo de criação cultural e impõe um modelo de padronização para todos os setores, perpassado pelo clichê “um ar de semelhança”. Tudo o que sucumbe ao desígnio da indústria cultural não se separa do conceito de mercadoria. Arte, alimentos, lazer e brinquedos, por exemplo, são mercadorias, nesse

<sup>5</sup> Marcuse, em sua obra *Dimensão estética*, caracteriza o potencial político da arte por sua forma estética, consistindo esta na limitação da autonomia estética e sob a qual a arte pode se tornar um fator social. Nesse sentido, a forma estética não se opõe ao conteúdo, na arte a forma torna-se conteúdo e vice-versa. Cf. Marcuse (1977), sobretudo p. 49-60.

<sup>6</sup> Adorno discute, em sua *Teoria estética* (p. 160-165), o conceito de forma estética a partir da formulação kantiana. Destaca a finalidade, a ideia e o conceito para caracterizar a forma em seu pormenor por meio do todo, fazendo menção, o tempo todo, à forma como coerência dos artefatos.

<sup>7</sup> É a expressão usada por Horkheimer e Adorno (1985) para caracterizar a produção de mercadoria no âmbito das vivências culturais, distinguindo-se das culturas de massa e popular. O conceito de indústria cultural foi adotado pelos autores em 1947, pois pretendiam desvincular a ideia de que cultura de massa era algo semelhante ao processo da arte popular, uma vez que a massa poderia ser a autora dos produtos produzidos na sociedade. Para isso, o termo indústria cultural foi radicalmente definido: “produtos adaptados ao consumo das massas e que em grande medida determinam esse consumo” (ADORNO, 1994, p. 92).

processo de repetição, decorrentes de uma necessidade humana produzida por bens padronizados para a satisfação das necessidades iguais dos consumidores.

Duarte (2001) destaca dois aspectos por meio dos quais os produtos culturais impõem-se perante a indústria: a indução à compra de produtos recém-surgidos e a adesão “voluntária” ao sistema de “economia de mercado”. Todavia, é preciso também manter o sistema econômico funcionando mediante o estímulo do consumo, dando maior intensidade ao aspecto “estético” da mercadoria como elemento que se imiscui no aparato sensorial que envolve o produto. Assume-se, assim, uma dimensão na apresentação do artefato produzido pela indústria, de modo que possa oferecer algo que mexa imediatamente com a percepção do indivíduo.

Em decorrência da produção em série, o brinquedo também ficou cada vez mais comum, e as crianças tendem a brincar com brinquedos similares em todo o mundo. Segue imediatamente a consideração dirigida ao brinquedo contemporâneo: brincar com artefatos industrializados é entrar em contato com a instrumentalidade que se molda nos padrões instituídos pela indústria de brinquedos. Estabelece-se, portanto, a vinculação entre as crianças e os processos produtivos sob as influências dos procedimentos radicais da fabricação, calcados na racionalização do processo industrial (LOPES, 1994).

O que se tem em vista é que a ideia de que o brinquedo se adequa à brincadeira por imitação<sup>8</sup> tem sido explorada pela racionalidade industrial como se isso fosse algo espontâneo. Porém, o comportamento mimético cria uma antinomia: a criança usa sua imaginação para fazer o brinquedo – combina, constrói e seleciona materiais –, mas também os adultos imaginam do seu modo o mundo de possibilidades de produzir brinquedos para atender à necessidade de consumo da criança. Desse modo, mantém-se a tensão por ser a emancipação dos esquemas impostos pela indústria cultural um forte fator que cria esquemas

---

<sup>8</sup> Benjamin (1994) esclarece que a imitação pode ser engendrada pelo processo de reprodução – a mímica é o exemplo dessa produção que o autor chama também de semelhança. O comportamento mimético adquire um significado quando de fato passa a ter importância a faculdade mimética no Homem, o que significa dizer que as forças miméticas e as coisas miméticas não permanecem as mesmas no curso do tempo, que com a passar dos séculos abandonaram certos espaços, possivelmente ocupado por outros. Benjamin defende ainda que historicamente a faculdade mimética foi usada de modo utilitário, seja por correspondências mágicas, mítica ou imitabilidade das influências capazes de assegurar o caráter experimental dos comportamentos miméticos. O mimético pode ser considerado cópia de alguma ideia, o qual se repete com o critério do próprio autor, com variantes de forma, para repetir em obras sucessivas. Pode ser também imitação da realidade objetiva, reconhecendo algo na natureza e se assemelhar a esse algo, não como um fazer de conta, mas também como verossímil, no sentido aristotélico. A ideia de reprodução – reprimida como totalidade – de artefatos ou de ação calcada em estereótipos toma-se por modelo, criação de coisas em série, padronização, sob o signo da sociedade administrada; a repetição – produzir semelhanças, ato mágico – apazigua a ira das divindades por meio de danças, máscaras e tatuagens, segue o princípio fundamental do mito.

dados por uma concepção para promover a recepção de uma “falsa estética”. Nesse sentido, pergunta-se: a experiência estética mediada pelo brinquedo deixa de ser possível?

Para pensar sobre o significado da forma estética no brinquedo, contudo, é preciso compreender que a experiência estética da criança tem seu primeiro acorde no objeto lúdico e isso é essencial. Defende-se então a afirmação de que o brinquedo é uma experiência radical com a forma estética no mundo objetivo em que a criança vive, mediada pelas contradições da sociedade atual, convertendo a experiência com a forma estética em uma aproximação entre arte, estética e artefatos lúdicos, buscando assim autonomia em meio às condições heterônomas dadas pela capacidade de esquematização da própria criança. Dessa maneira se estabelece com a forma estética a possibilidade de a percepção ser transformadora mediante a constituição de “esquemas”, operados pela imaginação na relação de posse da criança, produzindo significação no seu comportamento lúdico infantil.

Neste estudo a vinculação temática parte da discussão realizada por Duarte, no período de 2001 a 2005, na Universidade Federal de Minas Gerais, em pesquisa institucional, tratando sobre as influências do esquematismo kantiano nos textos críticos de Theodor Adorno, tanto no que se refere à obra *Teoria estética*, quanto a *Dialética do Esclarecimento* (em conjunto com Horkheimer). Além do mais, por exigência do desenvolvimento do tema em estudo, buscou-se compreender o processo do esquematismo do entendimento como tarefa fundamental, na certeza também de que seria preciso remontar a concepção desse empreendimento filosófico a partir de Kant e compreender o funcionamento do esquematismo e seu desdobramento no percurso da história.

O conceito de esquematismo adquire então outra compreensão quando analisado por meio da ótica da dimensão estética. A imaginação, um dos seus esteios, sob a condição da forma estética, passa a não mais requerer dos conceitos uma categoria, precisa somente de uma imagem para que forneça significados (CFJ, § 35).<sup>9</sup> Enfim, o esquematismo de modo geral passa a corresponder não só à epistemologia, mas também à moral e à estética kantiana. Torna-se um processo de realizar uma gramática visual que estrutura o percurso do pensamento sobre a realidade e, ao fazê-lo, consolidar os aspectos fundantes de uma comunicabilidade que se institui como verbal e não verbal.

Para Adorno (2006), o esquematismo direciona a percepção na sociedade. Duarte (2005) pode examinar essa premissa adorniana e encontrar influências do esquematismo na experiência estética do indivíduo na contemporaneidade: primeiro o esquematismo é visto

---

<sup>9</sup> Devem-se observar as seguintes notações que serão usadas no texto para designar obras de Kant: *Crítica da razão pura* – CRP; *Crítica da faculdade do juízo* – CFJ; e *Antropologia de um ponto de vista pragmático* – A.

como direcionamento da percepção; segundo, por meio da dimensão estética há uma vontade de emancipação dos esquemas socialmente impostos pela ideologia capitalista. Equivale, inicialmente, dizer que o caráter social pelo qual a imaginação esquematiza instaura imediatamente uma forma de subsunção do esquematismo como fator de antecipação da percepção. Condicionam-se os sentidos “a ver *a priori* o mundo como a matéria com a qual ele produz para si próprio [...], segundo os padrões do entendimento que decidirá depois como devem ser vistas” pelo público as consequências da produção da indústria cultural (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 83).

A segunda referência do esquematismo na experiência estética indica o processo de usar a imaginação criadora como possibilidade de ruptura dos esquemas socialmente prontos – um desafio para a fundação das bases espirituais contrapondo-se à ordem vigente (DUARTE, 2005). Essas pontuações ressaltam o âmbito em que a experiência estética pode se realizar, sem esquecer que a imaginação tem um papel importante a ser cultivado na dimensão estética, como também é parte da manifestação da ludicidade no brinquedo. A contradição reside na expropriação do esquematismo pelo processo de instrumentalização, uma vez que foi desviado o sentido estético para a promoção dos produtos industrializados sob a ordem do funcionamento da percepção e do pensamento humano. Tal situação dificulta qualquer emancipação do Homem, interferindo em sua educação estética.

Esta exposição foi concebida em três momentos, perfazendo três capítulos subsequentes. No primeiro deles há uma preocupação básica: circunscrever o brinquedo por meio de sua compreensão semântica, correspondência da criança com a racionalidade estética, imaginação e processo de fabricação. Trata-se, portanto, do brinquedo como um elemento emblemático de constituição estética que serve para entender o fenômeno da industrialização em meio ao processo que promove as experiências das crianças, seja ele na ordem da ludicidade, da estética, ou na que vislumbra alcançar a emancipação do monopólio da cultura de massa.

No segundo capítulo enfatiza-se a dimensão estética do brinquedo, suscitada pelo fundamento da forma estética, a constituição de uma racionalidade que se desenvolve a partir dos movimentos das ideias estéticas e a importância enunciada pela comunicabilidade estética que produz a experiência lúdica. Parte-se, em um primeiro momento, do pensamento sobre a cultura que corrompe a experiência estética da criança com o brinquedo, destacando-se os fatores culturais que fomentam a reflexão sobre a forma estética de modo subjetivo e objetivo, considerando o brinquedo como objeto estético e lúdico. No contraponto, está o brinquedo

transformado em mercadoria, emergindo de uma provocação que se destaca na funcionalidade como artefato.

Por fim, no terceiro capítulo, busca-se compreender o fenômeno do esquematismo e sua expropriação, considerando que com a manifestação da ludicidade brinquedo a criança deve alcançar a emancipação dos esquemas impostos pelo sistema econômico, destacando-se a princípio uma ludicidade que se expressa como comunicabilidade estética. O que se desdobra nesse capítulo é a crítica ao esquematismo, pois o texto provoca uma reflexão acerca da capacidade de esquematizar do indivíduo, revelando a fragilidade do Homem diante dos interesses da sociedade industrial, da promoção dos modelos prontos e do conceito de utilidade associado à forma estética.

Esta tese implica o brinquedo não simplesmente como um produto cultural da sociedade capitalista, feito para a criança ou para ser instrumento de diversão da ludicidade contemporânea. O trabalho preocupa-se com o brinquedo tido como mais do que um produto cultural em um determinado sentido, em referência a si mesmo, como conteúdo tornado forma. Admite-se que existe no brinquedo um potencial transformador, baseado em sua dimensão estética, esquematizado na *práxis* social em geral para ser produção do Homem como instrumento de percepção, o que diz respeito a todo objeto lúdico. Por conseguinte, quanto mais imediatamente se exige que a imaginação lúdica da criança seja brinquedo, mais radical se torna a experiência com a forma estética. Nesse sentido, pode haver um potencial subversivo na reapropriação do esquematismo no âmbito da dimensão estética do brinquedo em busca do seu caráter emancipatório: é mais expropriante a ação de uma criança que inventa seu próprio brinquedo que a daquela criança que apenas aceita o artefato lúdico pronto para ser tomado como posse, preservando-o em seu conteúdo.

## 1. O BRINQUEDO

Tão fascinantes quanto o mundo dos brinquedos são as modificações físicas, técnicas e temáticas pelas quais esses objetos passaram ao longo do tempo. Falar do brinquedo é também pensar no brincar, bem como na ideia objetiva de infância que ele representa. O brinquedo implica, portanto, um conjunto de significados e práticas historicamente constituídos, tanto no âmbito da produção, quanto no da essência do ato de brincar (BROUGÈRE, 2004).

Foi preciso muito tempo até que ficasse estabelecido o significado próprio da palavra “brinquedo”. Na Antiguidade, a denominação utilizada era artefato religioso, ou, do latim, *crepundia*, uma vez que o objeto referido exercia o papel de proteção das crianças, como um amuleto (MANSON, 2002). Para esclarecer o sentido de divertimento, aprendizagem e imaginação usado pelo médico de Luís XIII em seu diário, em 1607 foi empregado pela primeira vez o termo *juguete*, em um dicionário bilíngue de espanhol–francês. Edições sucessivas desse dicionário, na versão inglês–francês, adotaram a tradução *toyes*. (MANSON, 2002, p. 143).

Contudo, essas palavras ainda não expressavam o significado exato do termo, pois não se distinguiam os diferentes sentidos do brinquedo nas brincadeiras e nos jogos. Por esse motivo, Manson (2002) destaca a forma empregada por um dicionário de francês–latim, que usou a expressão *ludibrium* como equivalente a “objeto de ilusão”, proveniente, segundo o autor, do termo *ludus*, “jogo”, utilizado metaforicamente.<sup>10</sup>

A palavra “brinquedo”, no entanto, somente começou a ser compreendida no sentido geralmente utilizado na atualidade e a ter o significado reconhecido nos dicionários a partir de

---

<sup>10</sup> Huizinga (2005, p. 41) faz uma interessante demonstração sobre a função lúdica do termo *ludus*, que parece residir na esfera da não seriedade e, particularmente, da ilusão e da simulação: “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”.

1694, quando passou também a ser progressivamente usada nos escritos literários, consolidando-se como “objeto para as crianças” (MANSON, 2002). Em 1721, o termo “brinquedo” já estava consagrado e a partir do século XVIII, de acordo com Manson (2002), a expressão francesa *joujou* – bagatelas que se oferecem às crianças para diverti-las e impedi-las de chorar – foi empregada nos livros infantis. Devido ao constante uso dos educadores e dos pedagogos, a palavra foi incorporada ao vocabulário técnico.

Mais adiante, é encontrada a acepção de brinquedo indicada pelo termo “brinco”,<sup>11</sup> derivado da palavra latina *vinculu* (laço). “Brinco” tanto pode se referir ao ato de brincar quanto ao brinquedo, mas há uma diferença entre a ação lúdica e o objeto, já que o brincar é uma manifestação da ludicidade que exige imaginação para que esse objeto se manifeste. O substantivo “brinquedo” é polissêmico e serve, na verdade, para caracterizar muitas representações: atos criativos; algo que promova equilíbrio emocional, desenvolvimento motor e cognitivo; cultura, simbolismo e estética; relação, interação e inter-relação entre indivíduos. Ademais, o brinquedo tem valor na economia e é mercadoria, bem como pode ser objeto de aplicação tecnológica (LOPES, 1998, p. 217-218).

O brinquedo pode ser considerado sob dois pontos de vista diferentes: o do adulto e o da criança. Lopes (1994, p. 52) mostra que “a concepção adulta do brinquedo faz dele um objeto técnico”, seja ele artesanal ou industrializado, enquanto “a concepção da criança adota o entendimento na ação de brincar”. Para a autora, existem muitos brinquedos que não são tomados imediatamente como tais, mas que devem ser caracterizados como “objetos lúdicos”, perfazendo, assim, o horizonte empírico da manifestação da ludicidade na experiência da criança. Definidos por Lopes (1998, p. 218) como quaisquer objetos que potencialmente podem se transformar em brinquedo são, desse modo, aqueles que “tendo sido deliberadamente construídos para brincar, tornam-se objetos lúdicos pelo uso que a criança lhes dá no Brincar/Social Espontâneo – BSE”.

Se as crianças formam seus próprios mundos das coisas, elas sentem-se irresistivelmente atraídas por materiais que não interessam aos adultos, diz Benjamin (2002, p. 57-58):

É que crianças são especialmente inclinadas a buscarem todo local de trabalho onde a atuação sobre as coisas se processa de maneira visível. Sentem irresistivelmente

---

<sup>11</sup> De acordo com Lello e Lello (1976), o termo brinco tem duas conotações: objeto de adorno para as orelhas ou pingente, caracterizado pela palavra latina *vinculu*, e ato de brincar ou objeto destinado ao divertimento das crianças, brinquedo.

atraídas pelos detritos que se originam da construção, do trabalho no jardim ou na marcenaria, da atividade do alfaiate ou onde quer que seja. Nesses produtos residuais elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e somente para elas. Neles, estão menos empenhadas em reproduzir as obras dos adultos do que em estabelecer uma relação nova e incoerente entre esses rostos e materiais residuais. Com isso as crianças formam o seu próprio mundo de coisas, um pequeno mundo inserido no grande. Um tal produto de resíduos e o conto maravilhoso, talvez o mais poderoso que se encontra na história espiritual da humanidade: resíduos do processo de constituição e decadência da saga.

Benjamin (2002, p. 57) quer mostrar como os objetos chamam a atenção da criança, justificando que “a Terra está repleta” deles. Uma lixeira, por exemplo, farta de detritos, de restos de materiais de construção ou de qualquer outra atividade dos adultos, pode muito bem representar a apropriação que a criança faz dos produtos residuais nela contidos (lixo/sucata), que passam a ser resíduos do processo de imaginar, um mundo de coisas. Dizer que ali existe a possibilidade de os objetos lúdicos se manifestarem – pelo ato processual da imaginação da criança e não por um fim em si – é “motivo do conto maravilhoso”, destaca Benjamin (2002, p. 58), já que a fantasia (*phantasia*)<sup>12</sup> da criança medeia os elementos do seu mundo inserido no do adulto. O mundo infantil, explicita Benjamin (2002, p. 58), é aquele em que “a criança consegue lidar com os conteúdos do conto maravilhoso de maneira tão soberana e descontraída como faz com retalhos de tecidos e material de construção”.

Quando alguém conta uma história à criança, não é somente a narrativa do contador que vale. Do mesmo modo, quando a criança lê um livro de contos ou de ficção, parece que tudo nele está vivo, tudo é real. É a *phantasia* que opera no pensamento da criança: “Não são as coisas que saltam das páginas em direção à criança que as vai imaginando”, assegura Benjamin (2002, p. 69), é a criança que salta para dentro das páginas por meio da imaginação. É um impulso lúdico, que impregnando o mundo de brinquedos faz valer a forma viva – o objeto desse impulso lúdico, a vida que se forma no entendimento e serve para designar todas as qualidades estéticas na manifestação da ludicidade.<sup>13</sup>

É assim que os materiais residuais antes desprezados naquela lixeira criam a ideia de objetos sem conceitos. Não se trata de conteúdos reais, mas para a criança eles são fontes de vida que se manifesta nos objetos lúdicos. Forma-se, como dissera Benjamin (2002), um mundo particular (das coisas), dentro do mundo adulto. Os objetos lúdicos consubstanciados

<sup>12</sup> Entende-se que *phantasia* é a imaginação quando produz involuntariamente ficções, uma derivação da imaginação plástica, como um jogo de imagens que não se podem apresentar à experiência (A, §§ 28,31).

<sup>13</sup> Cf. Schiller (2002, p. 77), Carta XV, enviada ao príncipe de Augustenburg, na qual o autor discorre sobre o impulso lúdico.

em uma forma traduzem com profusão um mundo que mudou de endereço, que sai da realidade e passa para o imaginário. É intuição vazia sem objeto, é imaginação.<sup>14</sup>

Na condição de fazedor de coisas, o Homem inventa objetos e faz construções cada vez mais distintas, pondo no mundo coisas que foram, primeiramente, gestadas na imaginação. Por serem produtos da ação humana, esses objetos são chamados de artefatos (*art factus*), que ao longo do processo histórico da civilização têm desdobrado seu significado no comportamento do Homem. O artefato é, assim, resultado do trabalho social marcado por um processo de produção – artesanal, industrial ou artístico –, um artigo fabricado pelo Homem que dá informações sobre a cultura de seu criador e a de seus usuários. Adorno (2006) mostra que existe uma refração estética quando se trata de um artefato, pois como produto do trabalho social, a peça traduz uma comunicação empírica que renega e tira o conteúdo. Ainda segundo Adorno (2006, p. 15), o artefato “concerne menos ao seu ser-produzido do que à sua própria natureza”. Essa concepção é adotada para se dizer por extensão que o brinquedo é um artefato lúdico, um objeto da manifestação da ludicidade mediado pela forma.

O brinquedo definido como artefato estabelece correspondência física (tátil, sensorial e motora), firmando-se como um elemento sensível e de características lúdicas sob a condição de uso na brincadeira ou de apresentação de uma representação de criança, conforme os interesses adultos. No que concerne a certos aspectos em relação à brincadeira e a uma representação social, Brougère (2004, p. 62-63) pensa que

pode ser um objeto manufaturado, um objeto fabricado por aquele que brinca, uma sucata, efêmera, que só tenha valor para o tempo da brincadeira, um objeto adaptado. Tudo, nesse sentido, pode se tornar um brinquedo e o sentido de objeto lúdico só lhe é dado por aquele que brinca enquanto a brincadeira perdura. No segundo caso, o brinquedo é um objeto industrial ou artesanal, reconhecido como tal pelo consumidor em potencial, em função de traços intrínsecos (aspecto, função) e do lugar que lhe é destinado no sistema social de distribuição dos objetos. Quer seja ou não utilizado numa situação de brincadeira, ele conserva seu caráter de brinquedo, e pela mesma razão é destinado à criança.

---

<sup>14</sup> Essa reflexão, com base em Kant, permite observar como os conceitos que se referem aos objetos podem esmiuçar se um objeto é algo ou nada. No que tange à especificidade de ser a intuição vazia sem objeto, o autor apresenta a seguinte explicação: “a simples forma da intuição, sem substância, não é em si um objecto, mas a sua condição simplesmente formal (como fenómeno), como espaço e tempo puro que são em si objecto susceptíveis de intuição (*ens imaginarium*)” (CRP, A 291, p. 293).

O caráter do objeto é reforçado pela forma como o artefato lúdico introduz na criança a concepção objetiva de sociedade. Por conseguinte, a criança constrói sua relação com o objeto – relação de posse, de utilização – por meio da receptividade que a convida à manipulação lúdica. E no que tange à receptividade, o artefato articula um momento fundamental de prazer intelectual. Com base em Schiller (2004, § 4, p. 42), o prazer intelectual tem referencial no prazer das faculdades do conhecimento:

a) prazer da faculdade da intuição ou da sensibilidade, enquanto da receptividade para materiais, b) prazer do entendimento, que forma a matéria, como faculdade dos conceitos, que separa ou une, assinala concordância ou contradição, c) prazer da razão, da faculdade das idéias, da aspiração ao todo e à harmonia.

Essa referência acontece de tal modo que possibilita a autonomia, a manifestação livre da ludicidade e corresponde ao prazer no impulso lúdico<sup>15</sup> pelo interesse da razão e da sensibilidade. Definido dessa maneira, o objeto lúdico sustenta o brinquedo em uma multiplicidade de relações potenciais e até mesmo coloca em evidência o artefato simbólico que surge a partir das narrativas orais ou linguísticas, com variadas maneiras de pertencer ao mundo do brinquedo na infância. Para a criança, esses artefatos têm grande importância, porque é na ação de brincar que eles vão se transformando, sob a condição da imaginação e da criatividade.

## 1.1 O SENTIDO DA IMAGINAÇÃO LÚDICA

*A natureza humana não suporta permanecer contínua e eternamente sob o tormento dos afazeres; as excitações dos sentidos cessam com a satisfação. Sobrecarregado pelo prazer animal, esfalfado pelas prolongadas fadigas, torturado pelo eterno impulso de ação, o homem tem sede de melhores e mais selecionados divertimentos, do contrário atirar-se-á, desenfreado, a turbulentas distrações, que apressam a sua queda e perturbam o sossego da sociedade.*

Friedrich Schiller

<sup>15</sup> Schiller adota a concepção da relação de reciprocidade entre os impulsos e, para tanto, classifica-os em sensível, formal e lúdico. O impulso sensível refere-se ao conteúdo (vida), o impulso formal, à forma e o impulso lúdico contém a atuação simultânea dos outros dois, possibilitando necessidade e liberdade – razão pela qual é caracterizado como forma viva (beleza), “um conceito que serve para designar todas as qualidades estéticas dos fenômenos” (SCHILLER, 2002, p. 77).

Para que a imaginação<sup>16</sup> seja produtiva, é preciso que exista algo no mundo exterior que afete o indivíduo por meio da sensibilidade, pois toda intuição é sensível. Assim, a imaginação pertence ao campo da sensibilidade,<sup>17</sup> a qual corresponde, em seu interior, a algo que se (re)presenta por meio da síntese da apreensão<sup>18</sup> na intuição. Para Kant,

a imaginação (*facultas imaginandi*), como faculdade de intuições mesmo sem a presença do objeto, é ou produtiva, isto é, uma faculdade de exposição original do objeto (*exhibitio originaria*), que, por conseguinte, antecede a experiência, ou reprodutiva, uma faculdade de exposição derivativa (*exhibitio derivativa*) que traz de volta ao espírito uma intuição empírica que já possuía anteriormente. (A, § 28, p. 66).

Na medida em que a imaginação é espontaneidade é que Kant justifica a sua designação como produtiva, distinguindo-a da reprodutiva.<sup>19</sup> Para o filósofo, a sensibilidade contém duas partes: o sentido e a imaginação. O primeiro é uma “intuição na presença de um objeto” e a segunda é a “intuição sem a presença de um objeto” (A, § 15, p. 52). A não presença do objeto é assinalada pela imaginação de que esse objeto existe apenas como uma representação ou que seu aparecimento na mente do sujeito é um aspecto ainda não vivenciado por ele, mas que o será em algum momento da experiência. É a referência produtiva da imaginação, uma representação do objeto que pode ser antecipada (A, § 28).

A imaginação em Kant tem um papel fundamental na construção de conhecimentos, desdobrando os significados com a constituição das representações esquemáticas e simbólicas (CFJ, § 59). Como visto, a imaginação é capaz de (re)presentar no sujeito uma impressão de algo que está ausente, promovendo dois momentos: um que é dado pela sensibilidade, a qual afeta o sujeito e apresenta na percepção uma impressão direta do objeto – é esquemático; e outro que ocorre quando um conceito depende da imaginação para ser reportado a uma experiência possível na realidade – é simbólico. O primeiro momento chama-se disposição direta e está caracterizado pela síntese da apreensão, a qual realiza na imaginação a síntese

<sup>16</sup> A imaginação aparece na teoria kantiana a partir de três perspectivas: por meio do esquematismo, que se funda no conceito, desenvolvido na Analítica Transcendental (juízo determinante); por meio do simbolismo que se funda sem conceito, no juízo estético da imaginação lúdica (juízo reflexionante); e quando Kant (A) descreve a função da imaginação como produtiva e reprodutiva (na antropologia).

<sup>17</sup> Kant define a sensibilidade como “a capacidade de receber representações (receptividade), graças à maneira como somos afectados pelos objectos” (CRP, § 1, p. 61).

<sup>18</sup> Kant (CRP, B 152) trata a síntese da apreensão como função da capacidade de imaginar, denominada figurativa (*synthesis speciosa*), um exercício de espontaneidade, cujo efeito é produzir imagens.

<sup>19</sup> Cf. CRP, § 24, B 152.

figurada (conceito pensado por meio de uma categoria) de uma imagem analógica do fenômeno (CRP, § 24). O segundo se dá pelo modo indireto, pois a ideia de algo é só razão e não dispõe de méritos empíricos, mas está potencialmente disponível para ser algo no mundo real (CRP, A 665, B 693). A imaginação em geral, como um aspecto significativo na forma de pensar do Homem, é muito importante para a aquisição de conhecimentos e a formulação de pressuposições, além de ser o elemento fundamental de toda a criatividade humana (A, §§ 28-30).

Quando uma criança brinca, com ou sem brinquedo, geralmente tem-se a ligeira impressão de que algo produz nela um efeito que libera a imaginação na ação do brincar. Contudo, o processo que ocorre não é exatamente esse; pelo contrário, uma criança que brinca está livre de qualquer coerção externa e simplesmente sua imaginação se manifesta livremente, antes mesmo de ela manipular qualquer objeto lúdico (brinquedo/artefato). A imaginação constitui assim uma representação de natureza estética no sujeito, decorrente do ajuizamento de um objeto em referência à imaginação produtiva e espontânea,<sup>20</sup> e torna-se autora. Diz-se, por extensão, que a imaginação da criança se manifesta por meio dos sentimentos estéticos,<sup>21</sup> no seu estado de ânimo, impulsionada pelo caráter lúdico daquele ato. Por conseguinte, a imaginação desperta um sentimento de prazer. Em CFJ (§ VII, p. 32-33), Kant mostra que a representação de um objeto é de natureza estética, surge da relação com o sujeito. Por essa razão, a representação está imediatamente ligada ao sentimento de prazer estético.

Se o prazer estiver ligado à simples apreensão (*apprehensio*) da forma de um objeto da intuição, sem relação dessa forma com um conceito destinado a um conhecimento determinado, nesse caso a representação não se liga ao objeto, mas sim apenas ao sujeito; e o prazer não pode mais do que exprimir a adequação desse objeto às faculdades de conhecimento que estão em jogo na faculdade do juízo reflexiva e por isso, na medida em que elas aí se encontram, exprime simplesmente uma subjetiva e formal conformidade a fins do objeto. Na verdade aquela apreensão das formas na faculdade da imaginação nunca pode suceder, sem que a faculdade de juízo reflexiva, também sem intenção, pelo menos a possa comparar com a sua faculdade de relacionar intuições com conceitos. Ora, se nessa comparação a faculdade da imaginação (como faculdades das intuições *a priori*) é sem intenção posta de acordo com o entendimento (como faculdade dos conceitos) mediante uma representação e desse modo se desperta um sentimento de prazer, nesse caso o objeto tem que então ser considerado como conforme a fins para a faculdade de juízo reflexiva. Um tal juízo é um juízo estético sobre a conformidade a fins do

<sup>20</sup> Analisada na primeira seção da analítica do belo em CFJ, sobretudo p. 86.

<sup>21</sup> Em CFJ (§ VII, p. 33), o sentimento estético é uma condição necessária para a experiência estética: a “representação está imediatamente ligada ao sentimento do prazer; e esta representação é ela própria uma representação estética”. Esse tema será desenvolvido no segundo capítulo.

objeto, que não se fundamenta em qualquer conceito existente de ajuizar objeto e nenhum conceito é por ele criado. (CFJ, § VII, p. 33-34).

Então, o sentimento de prazer não promove nenhum conceito, porque a faculdade de juízo estética ajuíza as coisas por meio de uma regra, e não segundo um conceito (CFJ, § VIII). Quando a imaginação produz imagens, ela precisa do entendimento para significá-las e carece de regras para o seu fundamento. Essa imaginação, assim fundada, é conhecida como imaginação sensível plástica; nesse caso, não pode existir conceito definido e estabelecido, porque se trata de sentimentos ou de ideias (A, § 31). No entanto, quando geradas na imaginação plástica, ao se constituírem em um artefato – como uma figura corpórea (algo que seja palpável) –, essas ideias serão denominadas ficção; quando surgirem involuntariamente, serão chamadas de fantasia (A, § 31, 175). Assim, Kant designou tal situação característica como sendo fundada na não existência de um conceito que a ela se aplique. Como a imaginação é uma legalidade livre, não pode fornecer a lei<sup>22</sup> a si mesma; então, convoca o entendimento para legalizar aquilo que está posto na mente do sujeito (CFJ, § 22). É dessa forma que a imaginação lúdica instaura um estado, mediante

[...] uma representação pela qual um objeto é dado, para que disso resulte conhecimento, pertencem à faculdade da imaginação, para a composição do múltiplo da intuição, e o entendimento para a unidade do conceito, que unifica as representações. Este estado de um jogo livre das faculdades de conhecimento em uma representação, pela qual um objeto é dado, tem que poder comunicar-se universalmente. (CFJ, § 9, p. 62).

A imaginação será lúdica por ocupar-se com o entendimento. Para que haja conhecimento,<sup>23</sup> são feitas duas combinações: quando o entendimento subordina a imaginação (o resultado é um prazer fisiológico ou sensível, a imediaticidade promove um entendimento conceitual); quando a imaginação subordina o entendimento (a liberdade da imaginação é dada pelo sentimento de prazer estético). Mediante essas combinações, pode-se propor a articulação da imaginação com o entretenimento e obter-se dois tipos de brinquedo: um que se entrega imediatamente por um prazer físico, como entretenimento físico; outro que acompanha uma representação do prazer estético, no entretenimento livre.

---

<sup>22</sup> “As regras, na medida em que são objectivas (por conseguinte pertencendo necessariamente ao conhecimento do objecto), chamam-se leis. [...] derivam *a priori* do próprio entendimento e não são extraídas da experiência, antes proporcionam aos fenómenos a sua conformidade às leis e por este meio devem tornar possível a experiência” (CRP A 126, p. 169).

<sup>23</sup> Cf. CFJ, § 23, p. 75-76.

O entretenimento é uma das finalidades (e não a única) do brinquedo como instrumento da manifestação da ludicidade. Uma vez que não é o brinquedo que se submete ao entretenimento, é este que deve ser alcançado com auxílio da atitude lúdica que se pode realizar em um “afazer sério”. O mérito do afazer está, conforme Schiller (1991, p. 15), em estabelecer “uma atitude lúdica por meio do estético”. Visto nessa perspectiva, o Homem lúdico<sup>24</sup> empenha-se no cultivo do entretenimento livre. Pode-se, então, utilizar o conceito de ludicidade e reforçá-lo com o pensamento de Schiller (1991), que afirma: só se alcança a ludicidade por meio do estético.

O entretenimento físico, ou sensível, é uma forma de prazer físico, sem chegar a ser uma representação – é dado “apenas através da lei da necessidade que vem a ter como consequência física a sensação do entretenimento” (SCHILLER, 1991, p. 17). O entretenimento livre, de acordo com Schiller (1991, p. 16), é a condição pela “qual se tornam ativas as faculdades espirituais, a razão e a imaginação, e sempre que o sentimento for gerado por uma representação”.

Para Schiller (1991), todo entretenimento livre aperfeiçoa o Homem.<sup>25</sup> Mas se a imaginação lúdica estiver sob o domínio da experiência da ludicidade como agradável, estará subordinada ao entretenimento sensível. Pode ocorrer, também, que essa experiência esteja no âmbito estético e seja desinteressada – nesse caso, será dada pela noção de uma necessidade gratuita, intensificada pelo sentimento de prazer estético, como o entretenimento livre.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Para Schiller (2002, p. 117), esse Homem empenha-se em dar vida às coisas que o cercam.

<sup>25</sup> Mais que Kant (CFJ, p. 69-74), Schiller (1991, p. 13-31) desenvolve a ideia de entretenimento.

<sup>26</sup> Não se deve confundir entretenimento livre com indústria do entretenimento, uma vez que a segunda expressão tem vinculação com a indústria cultural (definida por Adorno em 1947 para substituir o conceito de cultura de massa). Para o uso do termo “livre”, neste texto, ou da concepção de liberdade, toma-se como referência Schiller (2002, p. 21), quando afirma que a “liberdade nunca pode cair sobre os sentidos”, uma vez que os sentidos fisiológicos apenas têm sensações da matéria e não podem promover reflexão. Para Schiller, está claro que um objeto aparece como livre porque efetivamente se refere a sua subordinação à “forma da razão”, o que constitui uma liberdade no fenômeno, uma autonomia. O entretenimento livre então é aquele que, para o autor, representa não uma condição física de sentir, mas uma condição estética de se relacionar com o fenômeno, “pelo qual se tornam ativas as faculdades espirituais, a razão e a imaginação, e sempre que o sentimento for gerado por uma representação” (SCHILLER, 1991, p. 16). Essa discussão sobre o entretenimento tem ressonância na contemporaneidade, uma vez que a indústria adotou o espetáculo como definição de entretenimento sensível e tem se desenvolvido, destacando-se como exemplos: o cinema, a televisão, os *video games*, os jogos *on-line* (pela internet) e muitos outros. A cultura contemporânea vem galgando as manifestações estéticas de tendências políticas, cedendo ao “louvor do progresso técnico e convidam a descartá-los [os *bungalws*] como latas de conserva após um breve período de uso” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 113). Por conseguinte, o dilema do entretenimento livre parte do mesmo seguimento para se discutir sua validade ou não na contemporaneidade, uma vez que se dá pela dificuldade ou impossibilidade de a estética ser tratada de modo tradicional, supeitando-se da fruição, da apreciação e da contemplação, sem saber qual o seu critério, já que “esse mesmo gosto com que o espectador, à distância e em vista da escolha, se contrapõe às obras” (ADORNO, 2003, p. 123). Essa discussão será retomada no último capítulo desta exposição.

A imaginação lúdica proporciona criação, mobiliza-se como imaginação plástica para dar lugar a uma importante vivência de ordem da ludicidade, desafiando a racionalidade e exortando a dimensão das emoções, gerando o inopinado, a subversão, o prazer, o efêmero e o perecível.<sup>27</sup> Dessa forma a manifestação da ludicidade sob a direção da imaginação lúdica é inútil – é alheia à instrumentalização das coisas e dos indivíduos, não pretendendo ter uma função especial ou utilitarista, além de ser uma simples forma de exercer a liberdade do Homem. Paradoxalmente, trata de atos da vontade humana, onde habitam todas as espécies de imaginação, fantasia e prazer estético que só interessa quando toma a forma de conceito.

Para manifestar a imaginação criadora, é necessário que haja experiência estética. Então, se o artefato estético não estiver subordinado a nenhuma regra, mas somente aos critérios da imaginação lúdica – como os brinquedos e outros objetos que nascem da manifestação da ludicidade – concorre para o brincar livre e espontâneo da criança. Dir-se-á que a imaginação lúdica participa da brincadeira livre e requisita o entendimento para se situar no mundo físico e na experiência estética que produz, assim, significado lúdico. E, ao se situar por meio do sentimento de prazer, produz conhecimento. A imaginação lúdica é a que faz toda a diferença na vida do ser humano, em especial da criança. É preciso colocá-la em movimento desde cedo para que ela seja inserida no processo de brincar. Pensar sobre a essência do significado de ser criança e sobre sua experiência estética com o brinquedo é um importante passo no desenvolvimento da “comuna lúdica das crianças”<sup>28</sup> – uma racionalidade estética capaz de promover correções nos brinquedos para que estes se transformem em eficientes objetos lúdicos.

## 1.2 A CRIANÇA E O BRINQUEDO

Pode-se dizer de antemão que o pensamento da criança é estético, tem um raciocínio lógico que não é o dos conceitos, mas processa uma racionalidade estética ao manipular artefatos lúdicos, surge a partir da própria experiência com o brinquedo. Freitas (2003) mostra que a racionalidade estética surge de uma construção estética que não pode ser guiada por

---

<sup>27</sup> Essa questão também será tratada no último capítulo, no tópico “Emancipação dos Esquemas Impostos”.

<sup>28</sup> Expressão utilizada por Benjamin (2002, p. 87) para caracterizar o pensamento estético da criança.

nenhuma irracionalidade decretada, nem ser algo racionalizável de acordo com critérios da lógica científica, política e moral.<sup>29</sup>

Adorno (2006, p. 48) pensa que “a racionalidade estética exige que todo o meio artístico, tanto em si como segundo a sua função, seja tão determinado quanto possível de maneira a cumprir por si aquilo de que nenhum meio tradicional o alivia”. Nesse caso, a produção estética vai ao extremo de uma objetividade racional, diz o autor, surge a partir da experiência com as coisas. “A racionalidade estética deve precipitar-se com os olhos vedados na estruturação, em vez de a comandar do exterior enquanto reflexão sobre a obra de arte” (ADORNO, 2006, p. 135).

Para compreender a criança no processo da racionalidade estética é indispensável que ela esteja inserida numa produção estética, nesse caso o brinquedo, suporte da ação, manipulação e conduta lúdica da criança. No entanto, é preciso clarear a ideia de criança e de sua infância, sob o ponto de vista da cultura estética.<sup>30</sup> Trata-se de uma tarefa pouco conhecida e desafiadora, embora seja, ao mesmo tempo, esclarecedora.

Da criança tem-se uma concepção cultural e social – um ser humano em constante transformação, relacionado ao construto social que se modifica (no curso do desenvolvimento biológico, psicológico e físico), cuja racionalidade estética se transforma, impulsionada pela necessidade de expressão.<sup>31</sup> A infância é resultante das expectativas dos adultos, uma construção social relacionada à idade, que tem cultura própria e se transforma com o tempo.<sup>32</sup> Criança e infância não se separam, mas se distinguem para efeito de estudo teórico. Heywood (2004, p. 22) adota a seguinte distinção: “a infância é, obviamente, uma abstração que se refere a determinada etapa da vida, diferentemente do grupo de pessoas sugerido pela palavra criança”. Criança é grupo social humano e infância diz respeito às etapas vividas por esse grupo.

A concepção de criança se modifica de acordo com a mudança de percepção da coletividade humana. Heywood (2004, p. 11), por exemplo, enfatiza a infância como uma preparação para a vida adulta, quando se buscam “formas de transformar a criança imatura, irracional, incompetente, associal e cultural em um adulto maduro, racional, competente, social e autônomo”.

---

<sup>29</sup> Cf. Freitas (2003, p. 33).

<sup>30</sup> Cultura estética é o mesmo que educação estética, em Schiller (2002). Define-se também como educação dos sentidos ou educação da sensibilidade, capaz de formar Homem sensível, intelectual e reflexivo. Suzuki (2002) diz que é o Homem educado esteticamente.

<sup>31</sup> Segundo Adorno (2006, p. 135), essa necessidade de expressão é objetividade racional: “na irracionalidade do momento expressivo, a arte tem o objectivo de toda a racionalidade estética”.

<sup>32</sup> Cf. Heywood (2004), sobretudo p. 11-12.

Por outro lado, a infância também é considerada um bem cultural, porque a criança forma o seu próprio mundo de coisas, “um microcosmo no macrocosmo”, uma vez que a sua cultura se manifesta por meio da cultura do adulto, diz Benjamin (1994, p 247-248). O que é revelador, pois dessa forma se despe a imagem da infância e mostra-se o sentido que ela carrega como bem cultural, uma vez que

o mundo da percepção infantil está impregnado em toda parte pelos vestígios da geração mais velha, com os quais as crianças se defrontam, assim também ocorre com os seus jogos. É impossível construí-los em um âmbito da fantasia, no país feérico de uma infância ou arte pura. O brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos, é confronto, e, na verdade, não tanto da criança com os adultos, mas destes com a criança. (BENJAMIN, 2002, p. 96).

É sempre polêmico o confronto que se estabelece com o “passado recente”, diz Benjamin (1994, p. 242), à medida que há um preconceito sobre o entretenimento das crianças, concernente àquilo que a criança usa para se divertir. Em geral, para o adulto, o artefato lúdico só é brinquedo quando é feito do seu modo, para o uso da criança.<sup>33</sup>

Para compreender a dimensão dessa inflexão cultural, mostrada por Benjamin (1994), basta considerar algumas questões ligadas à história da criança e sua infância. Cerca de cinco séculos se passaram, desde a invenção da infância. Postman (2006) diz que essa invenção foi parte de uma proposta de conquista do mundo pelos homens do Renascimento, com o desejo de transformá-lo. Todavia, com o surgimento da prensa tipográfica houve a primeira mudança na infância: a tipografia criou um mundo simbólico e exigiu uma nova concepção da idade adulta, mudando o feitio mental da sociedade. A partir daí, as crianças teriam que aprender a ler para poder entrar no mundo adulto. Foi criado o Homem letrado, e o conhecimento, para ser adquirido, precisava ser lido. Os livros e outros impressos passaram a ser a autoridade dos assuntos editados com interesses subjacentes em reconhecer a necessidade da existência da infância (POSTMAN, 2006).

Historicamente, a invenção da infância trouxe consigo: a escola; a necessidade de ler e de escrever; a nítida separação entre a criança e o adulto; o entendimento de que a criança não é um adulto em miniatura; a noção de que ela deve ser vista como um ser humano e, como tal, protegida pelo Estado, pela família e pela sociedade.<sup>34</sup> Ao longo dos séculos, a infância foi

---

<sup>33</sup> Cf. Benjamin (2002, p. 58).

<sup>34</sup> Cf. Postman (2006, p. 157-167).

abalada no seio da própria sociedade capitalista, quando teve que se tornar um produto cultural – a criança precisava também ser incluída no grupo dos consumistas, de algum modo exigiram-se mudanças na sua estrutura conceitual, deformando-a.

A criança, diz Postman (2006), ganha uma falsa autonomia diante dos mecanismos econômicos e é “adultificada”, pois a posse de artefatos proporcionada pelo consumo simula o viver sob as condições de um juízo adulto e estabelece intimidade com temáticas do cotidiano – crime, gravidez precoce, consumo de drogas, doenças venéreas, alcoolismo etc. Em pleno século XXI, a concepção de adulto miniatura ganha novamente um sentido: a criança deixa de ser protegida pelas instâncias sociais que se comprometeram em construir um mundo mais adequado e humano; instalam-se o caos, a fome, a miséria, o abandono, o infanticídio, a pedofilia, os abusos sexuais, a prostituição, o tráfico de crianças e tantos outros problemas.

Na contemporaneidade, a criança é, simultaneamente, telespectadora, colecionadora, consumidora, jogadora, especialista em manipular, decifrar e traduzir tecnologias e signos da cultura de massa. Ela vive sob o domínio de todas as influências possíveis: violência física e simbólica, preconceito, mercadoria, mundo midiático (SALGADO, 2005).

Diante dessas circunstâncias, a criança compartilha com o adulto as mesmas realidades físicas e virtuais. O que para muitos é normal, é o retrato da criança na vida da sociedade capitalista (OLIVEIRA, 1986). No capitalismo, criança e adulto também podem se confundir, dada a falta de distinção entre muitos dos produtos a eles direcionados, como calçados, roupas e alimentos. Em certas mercadorias, como é o caso dos brinquedos e alguns jogos, pode-se verificar a distinção de acordo com a faixa etária, mas deve-se observar e considerar que parte da realidade da criança, de algum modo, é também adulta.

Até agora a criança tem sido concebida como parte da sociedade capitalista, que faz dela um artefato social e um bem simbólico da cultura.<sup>35</sup> Trata-se, antes de tudo, do fato de a criança estabelecer relações objetivas com o brinquedo. Daí ela “constrói suas relações com o objeto, relações de posse, de utilização, de abandono, de perda, de desestruturação”, que constituem, na mesma proporção, os esquemas de reprodução utilizados com outros objetos (BROUGÈRE, 2004, p. 64). O autor diz ainda que por meio do brinquedo a criança tem contato com uma diversidade de fatores que influem na manifestação da ludicidade em sociedade. Brincar, jogar, participar de atividades de lazer e recreação, construir artefatos, segundo distingue Lopes (1998), são múltiplas relações em potencial engendradas nas

---

<sup>35</sup> Cf. Postman (2006, p. 11).

produções culturais no cenário da industrialização do brinquedo, encerrando uma representação de criança para cada caso. O brinquedo é, assim, um objeto, um artefato lúdico cuja forma medeia a imaginação da criança e objetiva um aspecto da infância.

Mediante a experiência com o brinquedo, a criança é submetida ao esforço de transformar sua vida meramente física em estética, alcançando duas disposições consideradas por Schiller (2002, p. 115) importantes para a construção do Homem educado esteticamente: a espontaneidade e a liberdade. A cultura estética se estabelece quando o Homem pode desenvolver-se por meio de suas potencialidades intelectuais tanto quanto as sensíveis. Aliás, o autor defende que razão e sensibilidade atuam juntas, possibilitando uma “disposição lúdica”, no “impulso lúdico” de uma liberdade em meio ao mundo sensível. Nessa perspectiva, cria-se o Homem lúdico, empenhado em dar vida às coisas que o cercam (SCHILLER, 2002, p. 103). Eis o motivo de se adotar o brinquedo como elemento simbólico e estético, inserido na experiência do brincar da criança com significação no seu comportamento lúdico.

Pensar o brinquedo como construto estético na experiência lúdica da criança é refletir sobre um mundo de possibilidades criadoras, tal como apresenta Marcuse (1977, p. 61):

Um mundo significado na arte nunca é de modo algum apenas o mundo concreto da realidade de todos os dias, mas também não é um mundo de mera fantasia, ilusão, e assim por diante. Não contém nada que também não exista na realidade concreta: as ações, pensamentos, sentimentos e sonhos de homens e mulheres, as suas potencialidades e as da natureza. No entanto, o mundo de uma obra de arte é “irreal”, no sentido vulgar da palavra: é uma realidade fictícia. Mas, é “irreal” não porque seja inferior em relação à realidade existente, mas porque lhe é superior e qualitativamente “diferente”. Como mundo fictício, como ilusão (*Schein*), contém mais verdade que a realidade de todos os dias.

O que serve para pensar a criação artística também é concernente ao brinquedo como suporte de criação do brincar social e espontâneo da criança. Serve ainda para dizer que as mudanças ocorridas na sociedade ao longo do tempo têm significado apenas um mundo invertido, que aparece como realidade falsa, ilusória, enganadora. Esse mundo é, para Marcuse (1977), uma realidade concreta que afasta da arte a afirmatividade para então evocar a ilusão que se encobre na sociedade capitalista. O que o autor também esclarece é que a ilusão promovida pela sociedade capitalista na arte tem um fundo de verdade, é que a arte por ser vista como um mundo de aparência da verdade é mera ilusão. Quando, na verdade, sua

realidade fictícia é mais verdadeira que a realidade do mundo imediato, da sensação e dos objetos externos. Eis, portanto, a maior afinidade entre a arte e o estado lúdico da criança com seu brinquedo.

Nesse mundo invertido, a criança pode ser vista por meio de seus brinquedos e como representada neles. Trata-se de artefatos lúdicos selecionados e dirigidos à infância, caracterizados por cores e formas, com predomínio do animismo, do antropomorfismo, da magia, da alegria, da imagem risonha e nostálgica da tenra idade. Objetos que propõem uma imagem da sociedade, papéis sociais, conteúdos imaginários (livro e cinema), discurso cultural (contos, livros, desenhos animados).<sup>36</sup>

Ocorre que a criança, ao se estabelecer na racionalidade estética, delinea uma sintonia com o construto estético, caracterizando o seu brincar social e espontâneo pelo desígnio da autonomia, da independência em relação aos adultos, da criação de brinquedos, do conserto de objetos lúdicos ao seu modo, bem como por meio da transformação de qualquer artefato feito pelo adulto, inserindo-o como habitante e companheiro vivente na sua comunidade criativa de objetos lúdicos.<sup>37</sup> Ademais, Benjamin (2002) caracteriza a criança por seu poder de usar a imaginação para viver e amadurecer a experiência lúdica diante do processo cultural, influenciada pelo ambiente adulto. A criança entra e sai, transita pelos mundos das coisas (real) e da fantasia (imaginário), funda seu próprio mundo, onde a “mágica experiência torna-se ciência” (BENJAMIN, 2002, p. 108).

É assim que a criança aprende a lidar com as situações do mundo adulto. Se algo é insignificante para o adulto – como os detritos ou as sucatas (produtos residuais) –, para a criança pode se tornar importante, pois ela vê nesse objeto a possibilidade de fazer um brinquedo e adicioná-lo à sua brincadeira. A criança explora e descobre, potencializa e converte as peças em outras coisas, apropria-se de espaços, artefatos, momentos, cria seu próprio artefato lúdico. A imediaticidade com que os sentidos da criança abordam o mundo das coisas coloca em evidência a necessidade premente de essa criança estar em contato com o desconhecido e interferir nos objetos que a ela se apresentam. É por meio desse mundo perceptível que a criança se entrega ao sentimento de prazer (ou desprazer) e com ele se desenvolve.

Benjamin (2002, p. 106) pressupõe que a criança exerce o estágio de sua autonomia quando se afasta do adulto por alguns momentos. O autor pensa que a separação entre a

---

<sup>36</sup> Brougère (2004, p. 64-66) caracteriza a dimensão simbólica do brinquedo, dado que existe a possibilidade de transmissão de esquemas sociais por intermédio do artefato lúdico.

<sup>37</sup> Cf. Benjamin (2002, p. 87).

criança e o adulto não é uma partição dos seus mundos culturais, mas uma margem de distanciamento para que aquela se instale na sua própria experiência.<sup>38</sup> O afastamento do adulto e sua aproximação são dois momentos indispensáveis: primeiro, porque ao afastar-se da criança a deixa livre para explorar o mundo das coisas e nele encontrar significados; segundo, porque a aparição do adulto tem uma função especial na vida da criança – significa a volta ao mundo real, pois o adulto é a “estaca solidamente cravada no chão sobre a qual a criança que aterriza lança as suas amarras de seus olhares” na realidade imediata (BENJAMIN, 2002, p. 106).

O valor da experiência lúdica fundada com base na cultura estética é intrínseco, a princípio porque coloca no eixo da experiência o entretenimento livre. Por esse motivo, promove-se o amadurecimento e o afrouxamento da tutela do adulto sobre a criança, no sentido de que as normas dos adultos para viver a realidade não servem para acessar o planeta onde reside a fantasia infantil. Assim, a qualidade pedagógica dessa ação supera qualquer perspectiva, pois aciona a aprendizagem no seu sentido mais pleno. Pela “floresta de sonhos” não se caminha uma única vez; é preciso atravessá-la, já que os “anos de nômade são horas passadas na floresta”, diz Benjamin (2002, p. 107).

O espírito-imaginação constitui poder na criança, pois tudo que ela toca anima-se. É o poder, diz Schiller (2004), da autorreflexão, uma tarefa estética. É o sentimento de prazer que a imaginação produz, cristalizando-se em um meio físico e possibilitando a construção de significados. É uma espécie de gravidez, um tempo para gestar ideias e se regozijar na imaginação.

Imaginar é viver uma experiência significativa como se fosse real, como já foi dito anteriormente. A experiência da criança está impregnada de elementos lúdicos e estéticos, objetos mudos que falam, que se levantam de um mundo cuja senha é a imaginação lúdica, criadora e plástica. Um exemplo benjaminiano para ilustrar o que se diz é um livro de contos de fadas: com ele pode-se perfeitamente animar a imaginação da criança, mas não será suficiente dizer que é o livro que promove a imaginação. Somente como artefato, o livro não é responsável e nem tem o poder de produzir experiência lúdica e estética; suas páginas contêm códigos, mas isso não basta para acionar uma experiência vivificante. O imprescindível é que a criança, no ato da leitura, misture-se às personagens. Essa é uma maneira de infundir a cultura estética por meio da imaginação lúdica da criança.

---

<sup>38</sup> Cf. Benjamin (2002, p.21-30).

### 1.3 PARA PENSAR O BRINQUEDO RACIONALIZADO

O brinquedo emancipou-se do seu modo primitivo de fabricação, dando lugar à industrialização. Essa mudança foi apontada por Benjamin (1994, p. 246) da seguinte forma: “quanto mais avança a industrialização, mais ele se esquia ao controle da família”. O feito industrial seguiu a fabricação racionalizada, estabelecendo-se assim que sob o desígnio da sociedade capitalista os brinquedos sofram intensas mutações, conforme caracterizado por Brougère (2004, p. 27): “novas técnicas, fusão de empresas, criação de novas formas de distribuição”.

Lopes (1994) mostra o brinquedo com base na técnica e reflete sobre seu desdobramento em brinquedo-objeto artesanal, brinquedo-objeto industrial e brinquedo-objeto racionalizado. O modo artesanal de produção é o que mais se aproxima da expressão livre de criação e seu formato *tékhne* não é um empecilho ao quesito impulsionador da imaginação lúdica da criança. É possível que o brinquedo artesanal produza um coeficiente de imaginação, possibilitando que a criança interaja com o artefato lúdico, de modo a estabelecer uma relação viva com ele, uma racionalização estética.

É a atividade manual que caracteriza a forma de produção do brinquedo artesanal, embora possa também haver algum auxílio da mecanização rústica ou das ferramentas apropriadas na transformação da matéria, produzindo peças utilitárias, artísticas ou recreativas, com ou sem fim comercial. Segundo Benjamin (2002, p. 127), “o espírito do qual descendem os produtos [artesanais] [...], está sempre presente para a criança no brinquedo, e é natural que ela compreenda muito melhor um objeto produzido por técnicas primitivas do que um outro”. Esse outro a que o autor se refere é, por exemplo, aquele objeto produzido em série, em processos industriais sofisticados.

A fabricação do brinquedo industrial segue modelos tradicionais, que na maioria das vezes são reproduções daqueles que se tornaram populares por meio do processo artesanal – é preciso lembrar que grande parte dos brinquedos que hoje são conhecidos é formada por artefatos lúdicos concebidos em outras épocas. As modalidades e os materiais foram objetos de sucessivas alterações ao longo do tempo, porém “a maioria dos brinquedos que hoje nos parecem indispensáveis ao desenvolvimento da criança existe desde há séculos, mas sob outras formas de designações” (MANSON, 2002, p. 7). Esses brinquedos são traduzidos por uma tecnologia que os vincula a uma série na produção industrial e são fabricados exclusivamente por meio da mecanização (LOPES, 1994). São adotadas a padronização e a

repetição sem distinção; apenas na identificação da série é que se pode perceber alguma mudança. Ou seja, na produção de milhares de exemplares de uma boneca só se pode perceber alguma diferença ao se comparar os produtos das séries A e B, não se verificando diferenças entre os artigos de um mesmo grupo (DORFLES, 1984).

O brinquedo industrializado é obra de operários que o produzem com base mecânica, por meio de formas e tecnologias especificadas. A presença do operário é estritamente para a execução técnica, e muitas vezes ele confecciona partes de um brinquedo sem ao menos saber qual e como será o artefato final. A propósito, e a título de exemplo, podem ser citadas as bonecas que possuem perucas, roupas, calçados, acessórios diversos, olhos, braços e pernas que se movimentam. Tudo é produzido em etapas, atendendo aos procedimentos de uma organização para que o trabalho seja mais eficaz, a fim de obter maior produtividade (DORFLES, 1984). Essas formas aperfeiçoadas da exploração do trabalho humano têm-se sofisticado cada vez mais, pois a preocupação é com o brinquedo, que possui identidade com a cultura econômica, e com a eficácia desse produto no mercado de consumo.

Outras mudanças aconteceram no decorrer dos anos, durante este século [século XX], não somente na escala da produção com o surgimento da matéria plástica, mas também na distribuição, através de novas formas de promoção e de publicidade, e na própria concepção dos produtos. É nesse movimento que se situa o processo de racionalização que, inaugurado na produção e na sua organização, vai se estender para o campo da distribuição, da promoção e da concepção, com variações importantes de acordo com os países e de acordo com as empresas. (BROUGÈRE, 2004, p. 27-28).

Uma vez que o processo de produção industrial racionalizada seguiu o caminho da competitividade, o resultado foi uma produção de brinquedos inseridos nesse sistema racional de exploração das vantagens dos métodos produtivos, alcançando-se, com as inovações tecnológicas, um alto nível de desenvolvimento. A busca por mão de obra barata, as facilidades com fontes de energia, matéria-prima, incentivos fiscais, transportes e comunicação passaram a ser prioridade na formulação das estratégias industriais.

Nessa configuração, o *design*, que já operava no mercado, tornou-se um meio fundamental para se pensar, prevenir e minimizar os riscos dos capitalistas (SCHULMANN, 1994). O *design* passou a ditar, então, o processo de criação de artefatos adaptados à economia e à sociedade, visto que o caráter empírico da produção técnica – artesanal e

industrial tradicional – não podia mais atender à demanda das políticas econômicas da produção de artigos que deveriam ser racionalizados. A esse respeito ressalta-se que todo produto industrializado, de acordo com Schulmann (1994), deve seguir a imagem da marca, e não é sem motivo que o brinquedo, diante dessa concepção, é aprovado pelo seu *savoir-faire*: “o desenvolvimento de um novo produto implica uma avaliação dos recursos técnicos e do instrumento de produção” (SCHULMANN, 1994, p. 56).

Artefatos lúdicos que são estritamente concebidos com base em tecnologias e estudos científicos têm sido produzidos com mais frequência. É o caso dos jogos eletrônicos, dos brinquedos considerados pedagógicos e de outros produtos que servem à ludicidade contemporânea. Essa maneira de produção exige que o brinquedo seja racionalizado, estudado, projetado e experimentado a partir de uma projeção do perfil infantil que se pretende para o consumo de determinados artefatos lúdicos. Como exemplo, Brougère (2004, p. 30-31) evoca a boneca, para dizer que a produção

se diversifica de maneira racional, especializando-se para atender a uma determinada função particular ou unindo-se a outros objetos muito próximos da infância. A diversificação dos produtos responde a restrição da escolha possível dentro de cada tipo de objeto [...], como aqueles que se apóiam em formas modernas de promoção e de distribuição. [...] O método consiste em tornar a boneca específica, em diversificar as formas da brincadeira de acordo com a idade da criança, e enriquecê-lo associando-o a objetos anexos [artefatos que podem ser consumidos juntamente com a boneca], que resultam do investimento de conhecimentos exteriores em benefício do próprio objeto; trata-se de racionalização na medida em que métodos empíricos são substituídos por conhecimentos e técnicas mais ou menos estruturadas.

Na racionalidade econômica, é essencial a tarefa dos criadores de brinquedos, organizados por meio da concepção racionalizante para evitar uma reação negativa do mercado. É dessa maneira que se destaca como importante o papel do *designer* (autor), a fim de que o produto desenvolvido possa ser algo que contemple expectativas criadas a partir de uma base científico-tecnológica. Nesse processo também se prevê que a comercialização seja feita em pontos estratégicos e em redes multinacionais, o que envolve o brinquedo em procedimentos de *marketing* e de publicidade. Devem ainda ser constituídos serviços de pós-venda e *recall* para a indústria de brinquedos, garantindo os direitos dos consumidores.<sup>39</sup> Com

---

<sup>39</sup> No Brasil, esses direitos estão previstos no Código de Defesa do Consumidor, Lei 8.078, de 11 de novembro de 1990.

essa concepção racionalizante, diz Lopes (1994, p. 56), ter-se-á um “brinquedo universal, independente da sociedade, da cultura, da etnia, da linguagem onde a criança pequena está inserida”. O brinquedo é estandardizado<sup>40</sup> – com as demandas da globalização, a padronização passa a ser uma exigência do mercado.

O brinquedo se torna cada vez mais um produto pensado e preparado para ser competitivo no mercado aberto; por esse motivo, faz parte, como artefato lúdico, de uma produção administrada com base nas necessidades comuns às crianças.<sup>41</sup> O brinquedo, nesse caso, deixa de ser um objeto do brincar livre e espontâneo para ser um artefato pré-censurado,<sup>42</sup> dirigido e interpretado em função de uma orientação pedagógica, esquematizada pela racionalidade técnica, apropriando-se das teorias construtivista e sociointeracionista para se justificar diante da sociedade.<sup>43</sup>

O brinquedo, e em particular a boneca, entraram bastante tarde nesse sistema racional de produção [...]. Foi somente numa segunda etapa que a concepção se racionalizou, ultrapassando as formas herdadas da tradição e dos métodos intuitivos ou empíricos. Daí a noção de *boneca racionalizada*, evocando a segunda geração da boneca industrializada [...]. A concepção racionalizada apóia-se também sobre elementos tradicionais. Não existe ruptura, mas integração desses elementos num novo quadro de pensamento tecnológico. (BROUGÈRE, 2004, p. 28-29, grifo do autor).

O que parece inconveniente e contraditório é a denominação boneca racionalizada ou, de forma genérica, brinquedo racionalizado, com a justificativa de que são artefatos lúdicos oriundos de uma indústria racionalizada. Para Lopes (1994), essa concepção decorre da

<sup>40</sup> A estandardização é um conceito usado por Adorno (1994, p. 119-122) para dizer que a produção industrial de massa segue modelos padronizados, estereotipados, estimulantes e naturalmente institucionalizados.

<sup>41</sup> Faz-se a referência crítica a Horkheimer e Adorno (1985) no que tange à produção administrada, dentro da indústria cultural: “o número médio de palavras da *short story* é algo em que não se pode mexer. Até mesmo as *gags*, efeitos e piadas são calculados, assim como o quadro em que se inserem. Sua *produção é administrada* por especialistas, e sua pequena diversidade permite repeti-las facilmente no escritório” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 118, grifo nosso). Deve-se esclarecer que um “brinquedo administrado” é um modo de pensar previamente as possibilidades de uso de um artefato lúdico com base em um manual de instrução ou *script* fornecido pelo fabricante. Encerradas as possibilidades – controle das ações motoras (por exemplo controle remoto) ou os desafios dos níveis a serem superados –, acaba também a motivação do brincar com um determinado artefato. Sua aplicação funcional se adequa ao inconsciente do mecanismo intelectual estruturado como percepção correspondente ao entendimento, imprimindo, assim, uma qualidade objetiva e inteligível ao juízo subjetivo que se aplica, “encontrada antes mesmo que ela [percepção] penetre no ego” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 82).

<sup>42</sup> Um artefato é pré-censurado quando a percepção que se tem dele é a dos seus autores, e todas as possibilidades de manipulação do artefato já estão previamente preparadas para a experiência do indivíduo. Ver Horkheimer e Adorno, 1985, sobretudo p. 83.

<sup>43</sup> Dois autores fazem parte desse eixo: Jean Piaget (1896-1980) e Lev S. Vygotski (1896-1934).

universalidade do brinquedo, posto que “os esquemas desenvolvimentistas [...] partem do princípio [...] de que a infância em qualquer parte do mundo se desenvolve da mesma maneira e segundo esquemas universalmente pré-determinados” (p. 56). Seria o equivalente, segundo a autora, a dizer que os brinquedos racionalizados, por serem padronizados, “são investidos de um saber” (LOPES, 1994, p. 56), são destinados de acordo com a faixa etária e têm conteúdo determinado, possibilitando à criança a apropriação do mundo adulto. Por exemplo: quebra-cabeça, carros de controle remoto, *transformers* etc.

O brinquedo racionalizado tende “a alterar o conteúdo e a relação de gratuidade do brincar e do brinquedo” (LOPES, 1994, p. 59). Em face dessa condição racionalizante, diz a autora, a criança passa de uma “relação instintiva sensório-motora para uma cada vez maior relação formal-operatória (Piaget) e progressivamente reflectida” (p. 58), tendendo a sofrer alterações, antecipando certos aspectos do próprio desenvolvimento.

No intuito de aproximar dessa questão, toma-se a crítica de Horkheimer e Adorno (1985, p. 83), para dizer que “as intenções subjetivas são obscuras”, uma vez que se pretende modelar a intelectualidade do consumidor por meio do produto previamente esquematizado.<sup>44</sup> Nesse sentido, para cada público e atitude existem no mercado produtos suficientemente distintos para atender certas necessidades. A seguinte caracterização revela o grau da instrumentalidade: “cada qual deve se comportar em conformidade com seu *level* [nível], previamente caracterizado por certos sinais, e escolher a categoria dos produtos de massa fabricada para seu tipo” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 116).

O que é colocado em primeiro plano, quando se verifica a produção de brinquedos em série, é que a criança faz parte de um mundo em que ela é vista como foco de um propósito econômico. Tal finalidade faz da indústria uma produtora de cultura técnica, dominada pela racionalidade instrumental, cujo reverso dela mesma é não ser uma portadora de ideias estéticas, pois o que subjaz nessa implicação é da ordem da economia e da tecnologia. Não é o sentido do elemento lúdico e estético que está em questão, mas a contradição que se engendra na percepção e se antecipa como desenvolvimento da criança, por meio do artefato simbólico – os Transformers, como exemplo. Mesmo antes de a criança entender o significado do brinquedo como imagem, nele já se encontra inscrito um conceito de infância e a criança tem

---

<sup>44</sup> A discussão sobre o esquematismo será desenvolvida no último capítulo desta exposição. Por ora, faz-se uma aproximação entre o produto previamente esquematizado e o racionalizado.

habilidades que pode usar para transformar os carros em robôs feitos de resina ABS,<sup>45</sup> componentes de metal fundido e olhos de LED.<sup>46</sup>

Do mesmo modo como o progresso técnico convida os adultos a usar seus produtos de forma descartável, as crianças aprendem também, sob o modelo dessa cultura, a se estabelecer em padrões estandardizados na racionalidade técnica. O monopólio da cultura de massa em detrimento da cultura estética no brinquedo cria artefatos idênticos, tornando o clichê do elemento lúdico o seu melhor esquema. Os produtores especializados em brinquedos têm como recompensa para seus esforços a inculcação dos artefatos lúdicos de baixo coeficiente estético<sup>47</sup> no cotidiano das crianças.

---

<sup>45</sup> “As resinas ABS (Acrilonitrila Butadieno Estireno) foram introduzidas comercialmente na década de 40. Desde então, as suas excelentes propriedades (brilho, resistência ao impacto, estabilidade térmica e química) bem como uma boa processabilidade, fazem com que esta resina esteja numa fase intermediária entre as resinas ‘commodities’ e os plásticos de engenharia. Atualmente, este produto é o mais consumido entre os plásticos de engenharia e ocupa o 5º lugar entre os termoplásticos ‘commodities’ mais consumidos (polietilenos, cloreto de polivinila - PVC, polipropileno e poliestireno)” (SOPRANO, 2009, p. 1).

<sup>46</sup> “Diodos emissores de luz, conhecidos como LEDs, são verdadeiros heróis não reconhecidos no mundo da eletrônica. Eles fazem vários trabalhos e são encontrados em todos os tipos de aparelhos. Eles formam os números em relógios digitais, transmitem informações de controles remotos, iluminam relógios e informam quando suas ferramentas estão ligadas. Agrupados, eles podem formar imagens em uma tela de televisão gigante ou lâmpada incandescente normal. Basicamente, os LEDs são lâmpadas pequenas que se ajustam facilmente em um circuito elétrico. Mas diferentes de lâmpadas incandescentes comuns eles não têm filamentos que se queimam e não ficam muito quentes. Além disso eles são iluminados somente pelo movimento de elétrons em um material semicondutor, e duram tanto quanto um transistor padrão” (HARRIS, 2002).

<sup>47</sup> Kant (2008, A 143, p. 184-185) diz que “toda sensação possui um grau ou quantidade pela qual pode preencher mais ou menos o mesmo tempo”, o que significa que quando a sensibilidade no Homem está preenchida pela intuição do objeto, está como o seu tempo preenchido. Mas quando a representação de um objeto no Homem se reduz a nada, então a sensibilidade está negada e o que existe é um não ser no tempo. O que se tem é um coeficiente estético agindo para mais e para menos, conforme o seu preenchimento no tempo, isto é, de acordo como a consciência do sujeito em ser mais ou menos sensível.

## 2. CONTRIBUTOS DA FORMA ESTÉTICA AO BRINQUEDO

*A intensificação da percepção pode ir ao ponto de distorcer as coisas de modo que o indizível é dito, o invisível se torna visível e o insuportável explode. Assim, a transformação estética transforma-se em denúncia – mas também em celebração do que resiste à injustiça e ao terror, e o que ainda se pode salvar.*

Herbert Marcuse

A forma estética, diz Marcuse (1977, p. 69), “segue a lei do belo<sup>48</sup> e a dialética da afirmação e negação”. Basta ver na história social como a ideia de beleza foi apropriada de modo preponderante para caracterizar uma inflexão estética no capitalismo. Além do mais, vinculou-se a concepção de belo a uma percepção intelectual, uma forma pura e que contivesse suavidade plástica. Essas compreensões efetivamente petrificaram a forma estética na extensão dos valores de troca em relação à dimensão estética de caráter apenas sensível.<sup>49</sup>

A forma estética é insignificante como afirmação da sociedade de consumo, é usurpada pelo produto-mercadoria. Ela não representa a beleza de algo que se refere à mercadoria, posto que está subsumida no poder econômico e nos interesses particulares. Portanto, a negação da forma estética situa-se em uma “estética” que se reconhece na

---

<sup>48</sup> Marcuse (1977, p. 69-75) refere-se à ideia do belo e mostra duas apropriações em relação à beleza: uma concerne ao potencial daquilo de onde se pode extrair prazer; a outra apresenta o belo como elemento emancipatório da afirmação estética. Importa esclarecer também que belo é a forma estética mais considerável da crítica sobre a dimensão estética, motivo pelo qual Marcuse remete-se à *Analítica do belo*, em Kant. Não é tão essencial saber o que é o belo, mas sim dizer em que se funda a forma bela, suas características, influências, valores e significados. A partir de Schiller, diz-se que tal “lei do belo” consiste no prazer da reflexão estética: “A reflexão é o movimento pelo qual subsumimos um objeto sob a universal *beleza*” (SCHILLER, 2004, p. 20-21, grifo do autor). O que é necessário para a compreensão nesse segmento textual é considerar o belo por meio de três características fundamentais que estão na analítica kantiana: desinteresse, sem conceito e universalmente comunicável (CFJ, §§ 1-22).

<sup>49</sup> Marcuse (1977, p. 70) faz uma análise importante sobre a forma estética como elemento emancipatório na afirmação estética.

mercadoria, suprimida ou oculta – desqualificando o caráter emancipatório, moldando-se ao conformismo, não contribuindo para o insólito e inusitado da experiência estética na vida do Homem na contemporaneidade.

A forma estética não se entrega em sua totalidade “às forças de repressão e supressão” e, dessa maneira, não pode ser corrompida, afirma Marcuse (1977, p. 71). O que se pode experimentar, medido pelo consumismo, diz respeito apenas a uma estética do estereótipo em um mundo conturbado pelo produto cultural, na condição mais banal e cotidiana de artigos industrializados. Com essa apropriação, a possibilidade de se ter experiência estética é algo extraordinário, já que o verdadeiro rosto do construto estético se esconde sob o manto da mercadoria.

Convém, no entanto, ponderar formas de pensar a experiência do indivíduo com o objeto estético – aquele objeto que se entrega à sensibilidade e possibilita a imaginação do sujeito perante um mundo pronto e instituído, ou cultiva o sentimento moral que se intensifica por meio do sensório em um prazer, superando a imediatividade das sensações. Em Kant encontra-se que “o juízo estético sobre certos objetos (da natureza ou da arte), que ocasiona tal conceito, seja um princípio constitutivo em respeito ao sentimento do prazer ou desprazer” (CFJ, § IX, LVII). Dessa forma, a espontaneidade no jogo<sup>50</sup> das faculdades de conhecimento (imaginação e entendimento) é dada pelo caráter de se experimentar objetos estéticos e pelo fato de que o juízo estético segue um princípio constitutivo em relação ao sentimento de prazer ou desprazer. O modo reflexionante do juízo estético será, então, uma experiência centrada no sujeito. Diferentemente para Adorno (2006, p. 199), que admite a experiência estética como uma vivificante relação com o objeto, no instante em que a obra, sob o olhar do contemplador, torna-se viva:

Quanto mais o contemplador se entrega tanto maior é a energia com que penetra na obra de arte e a objectividade que ele percebe no interior. Participa na objectividade quando a sua energia, mesmo a sua “projecção” subjetiva desviada, se extingue na obra de arte. O desvio subjetivo pode totalmente passar ao lado da obra de arte, mas sem tal desvio, nenhuma objectividade é visível [...]. A obra de arte plenamente objectivada consolidar-se-ia em simples coisa que, esquivando-se à sua objectivação, regressaria para a emoção subjectiva impotente e mergulharia no mundo empírico.

---

<sup>50</sup> Expressão que no sentido kantiano será adotada pela função significante, por meio da qual estabelece um sentido à ação entre a faculdade de imaginar e a do entendimento. Não tem o mesmo valor quando se dirige à manifestação da ludicidade, já que esta trata do sentido do jogar e o jogo é o elemento lúdico que tem como princípio ganhadores e perdedores (LOPES, 2008).

Nessa perspectiva, a experiência estética surge do contato com o objeto, por meio da imersão contemplativa; liberta-se do modo processual imanente da obra, no momento subjetivo da verdade e objetivo do objeto e faz a obra transformar-se em algo vivo que se move, que não é estático (ADORNO, 2006). Esse caráter processual constitui-se mediante o fato de a obra ser artefato, ser uma fabricação humana, produzida pelo espírito criador do Homem, caracterizado por objetivar coisas. Para Adorno (2006), uma das dificuldades desse caráter processual consiste em a arte que usa conceitos tender a esvaecer sua manifestação, tanto quanto “atrofia a imaginação e espontaneidade do consumidor cultural”, dada pela violência da sociedade industrial (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 119).

Todavia, na condição de totalidade, a forma estética medeia a representação das contradições presentes na realidade empírica e na linguagem artística.<sup>51</sup> Freitas (2006, p. 34) assevera que a experiência estética revela “ao sujeito algo que ele mesmo não podia ver com a sua razão instrumental,<sup>52</sup> mas que estava vivo nele próprio enquanto ser vivo”, uma vez que o sujeito é sempre mediado pelo objeto em uma experiência estética. Por vezes, pode ocorrer que a dimensão estética esteja marcada por um caráter ideológico e que existam interesses subjacentes naquilo que a fundamenta, desviando o sentido da forma estética. Nesse caso, a concepção de forma estética vinculada ao brinquedo – como artefato lúdico industrializado ou objeto lúdico – inserido no brincar da criança apresenta dois fundamentos importantes para essa análise: a estética kantiana e a teoria da forma estética adorniana.

Por essas vias, kantiana e adorniana, pensar o brinquedo como objeto estético é especificar os elementos críticos da forma que segue o belo e a racionalidade estética.<sup>53</sup> O valor da expressão artística no pensamento da criança significa que existe intermediação entre ela e o brinquedo, no seu modo de ação, que às vezes é fruto de um saber fazer seu próprio objeto lúdico. Contudo, no contraponto desse pensamento existe a imposição socioeconômica, que exerce forte pressão sobre a família e a criança para o uso de artefatos lúdicos preconcebidos, determinantes de um modo imediato de brincar socialmente condicionado por fatores mercantilistas, oposto ao processo pelo qual a criança brinca articulando sua criatividade.

---

<sup>51</sup> “Linguagem da arte, técnica, métier, artesanato”, diz Adorno (2006, p. 244), são sinônimos.

<sup>52</sup> A razão torna-se instrumento quando cede em sua autonomia: “no aspecto formalista da razão subjetiva, sublinhado pelo positivismo, enfatiza-se a sua não referência a um conteúdo objetivo; em seus aspectos instrumental, sublinhado pelo pragmatismo, enfatiza-se a sua submissão a conteúdos heterônomos. A razão tornou-se algo inteiramente aproveitado no processo social” (HORKHEIMER, 2002, p. 29).

<sup>53</sup> A expressão racionalidade estética serve para explicar “que a obra de arte é puramente *irracional*, mas também não é racionalizável de acordo com os critérios da lógica científica, política, moral etc. [...] Sua coerência, sua identidade, não deve ser buscada a partir de um ponto externo à própria obra, pois surge a partir da própria experiência com a coisa” (FREITAS, 2003, p. 33, grifo do autor).

Atualmente, o brinquedo é um artefato efetivo de função social que se entrega totalmente ao monopólio da realidade estabelecida e tem uma forma estética. Assim, pensar o brinquedo como totalidade estética é o mesmo que dizer que ele possui seu próprio mundo e tem significado na vida da criança. Em uma apropriação adorniana,<sup>54</sup> dir-se-ia que a submissão do brinquedo a uma ideologia, capaz de dotá-lo apenas de comunicação de mensagens, é somente gozo dos divertimentos organizados. O brinquedo está formatado para a manipulação tridimensional, analógica e digital, capaz de manifestar ludicidade, mas não se resume a essa forma. Como construto estético, possui um potencial que garante a autonomia no brincar da criança, mas contraditoriamente também revela o embotamento da imaginação lúdica, denunciando a realidade em que está inserido.

A forma estética kantiana tem três aspectos a serem ressaltados – belo, bom e sublime –, que concernem à ordem dos conceitos determinado e indeterminado, à classificação do belo na experiência estética e à representação do estético. Assim, sempre que se busca a compreensão de conceitos relacionados à teoria estética kantiana observam-se dois focos importantes: um diz respeito ao “esquematismo do entendimento” e o outro ao “esquematismo sem conceito”. O primeiro aborda o conceito determinado, sob a condição do sensível e sob juízo sintético *a priori*; o segundo existe quando a faculdade da imaginação subsume o entendimento, no jogo livre das faculdades, como fundamento do juízo estético. Ambas são condições fundamentais para se pensar em que momento um objeto pode ser determinado e como ele se torna indeterminado. Nessa via é importante centralizar a ideia inicial de mostrar o sentido do conceito, que se dirige como contributo e entendimento da forma estética em Kant.

A forma do objeto é a noção mais importante de *Crítica da Faculdade do Juízo*, obra de Kant em que a discussão gira em torno da concepção de beleza, portanto do belo, que se apresenta de dois modos: o belo da natureza e o belo do objeto. O autor inclusive concorda que “o belo da natureza concerne à forma do objeto” (CFJ, p. 75). Essa formulação indica que possa existir um “conceito sem conceito”, assegurando que a beleza na conformidade a fins de um objeto é a forma, dada pela percepção sem representação de um fim no objeto (CFJ, § 10-17). A beleza se revela, então, por meio de uma forma, a qual não tem uma função (é sem interesse e sem conceito) definida no objeto, mas é percebida nele sem que seja útil e necessária. Para esclarecer essa questão, toma-se um exemplo kantiano: uma flor é bela

---

<sup>54</sup> Horkheimer e Adorno (1985, p. 101) dizem que “os dominadores apresentam o gozo como algo racional, como tributo à natureza não inteiramente domada [...], tentam dosá-lo para os dominados”. Essa discussão é mais complexa, mas serve para caracterizar como pode ser manipulado o brincar infantil devido à estetização do divertimento.

porque encontra uma necessidade em si mesma; há nela uma ausência imediata de função ou de utilidade; não existe um propósito para o qual ela foi feita; sua existência define-a de forma bela, mas seu afastamento de um propósito funcional reveste-a de uma inutilidade e a torna desnecessária à vida prática (ou instrumental); no entanto, a flor é necessária ao espírito e assim encontra-se nela a condição suficiente para determinar sua fonte, a beleza.

Dessa maneira, dir-se-á com Kant em CFJ, ao afirmar que o conceito determina um objeto, pois é caracterizado por uma “conformidade a fins” (*forma finalis*). Disso resulta que ao se pensar em algo que existe por meio de um conceito, não se pensa somente no conhecimento do objeto, mas no próprio objeto – a forma em sua existência mesma como efeito – como conceito. De fato, Kant pretende que o “fim” seja entendido como objeto de um conceito ou resultado, e também diz que é a sensação a impressão nos sentidos, do que provém a aparência de algo como semelhante e exterior (CFJ, § 10, p. 33). O conceito é, assim, uma forma finalizada e inquestionável de algo; pode ser atribuído a um objeto, a um modo de pensar ou a uma ação. É uma evidente condição determinada para ser conhecida do mesmo modo como foi concebida. Por exemplo, pode-se ter um conceito para especificar um brinquedo, caracterizar uma intenção no comportamento lúdico ou uma ação no brincar.

Não existe conhecimento teórico sem conceito, mas por meio da reflexão pode existir uma causa para o aparecimento do objeto (CFJ, § 10). O objeto como fenômeno se (re)presenta no sentido interno a partir de sua aparição externa; também por uma causa interna pode formar, *a priori*, uma representação interna – e tudo ocorre a partir da síntese da apreensão, que entrega uma percepção do objeto à imaginação (CRP, A 99). A síntese de reprodução da imaginação encontra um conceito para o entendimento e daí apontam-se as possibilidades de, em uma experiência, existir o objeto (CRP, A 100). Caso a síntese da imaginação não encontrar um conceito do entendimento, as faculdades do entendimento e da imaginação não se separam, porque existe uma qualidade em um prazer que as liga e as conserva (CFJ, 12, § 7). Esse prazer está ligado ao juízo estético, mediante a contemplação de um objeto, de tal modo que ao se relacionar a uma experiência, que tem fundamento prático, não está ligado a nenhum interesse, faz parte da experiência estética do Homem (CFJ, § 12).

Kant trata as coisas do mundo (interno e externo) por meio da articulação conceitual; vê que o mesmo ocorre com as espécies<sup>55</sup> de beleza por ele classificadas como “beleza livre” e “beleza aderente” (CFJ, § 16). Para se valer dessa concepção, é compreensível dizer que a forma estética no sentido kantiano caracteriza-se pelo rigor de um conceito e pela falta dele.

---

<sup>55</sup> CFJ, §§ 15-16.

Compreendê-la e percebê-la na subsunção de um conceito ou não é dizer que ela se encontra “condicionada logicamente – qualidade que ‘é atribuída a objetos que estão sob o conceito de um fim particular’” –, ou em uma “livre legalidade – por si subsistente” (CFJ, § 16, p. 75). Para tanto, a beleza considerada livre deve atender a um requisito essencial permitida não ter um conceito, enquanto a beleza aderente deve se apoiar fundamentalmente no conceito.<sup>56</sup> O belo aderente é bom e útil – por exemplo, um cavalo domesticado e o corpo humano são considerados em CFJ como aderentes, pois são artefatos humanos, concebidos a partir de um esquema de conceitos e ideias, pressupõem um fim. Nesse caso, o brinquedo também seria um exemplo da experiência com o belo aderente.

Ao se pensar com base nesse fundamento, consegue-se distinguir dois momentos do artefato lúdico com a criança: um em que o brinquedo é estético, é beleza livre, não pressupõe nenhum conceito, está presente no pensamento mediante a imaginação da criança e não tem nenhuma utilidade prática; e outro em que o brinquedo que contém o estético aplicado, beleza aderente, é designado por um conceito do fim que determina como o artefato deve ser, inserindo-se de modo intelectual na vida da criança, manifestando-se diante dos seus sentidos e tornando-se utilizável como instrumento em uma intenção lúdica, dizendo respeito também a tudo aquilo que se caracteriza como bom (o que é estimado, aprovado, que tem valor objetivo).<sup>57</sup>

Caso um brinquedo não se apoie em um conceito de uma funcionalidade imediata e não seja determinado por uma “conformidade a fim”, está livre de qualquer coerção e entregue à imaginação e à ação da criança. Dir-se-á que esse artefato não fornece conhecimento algum do objeto, pois seu fundamento é o juízo estético. Por sinal, diz-se que esse artefato é um objeto lúdico e está ligado imediatamente à representação pela qual ele foi dado e não pela qual ele foi pensando – a “conformidade a fim sem fim”<sup>58</sup> traduz sua qualidade, como revela sua ligação com o prazer estético imediato. Também não é mera sensação, e sim sentimento de prazer, o qual consiste, por meio dos sentidos, acompanhar um modo de conhecimento reflexivo em conformidade a fim sem fim – conceito sem fim –, para que a forma estética da arte “[tenha] que parecer tão livre de toda coerção de regras arbitrárias, como se ele fosse um produto da simples natureza” (CFJ, § 45, p. 152).

Quando caracterizado por um determinado conceito, um brinquedo expressar-se-á por meio do belo aderente. Encontrará uma forte determinação na produção de artefatos, uma vez

---

<sup>56</sup> Cf. CFJ, § 16, p. 49.

<sup>57</sup> Cf. CFJ, § 5, p. 15.

<sup>58</sup> Cf. CFJ, p. 61.

que se fundamenta em conceitos determinados conforme “a fim”. Tratar-se-ia de uma aplicação do estético ao brinquedo, determinando por meio de conceitos o que é belo, já que o aspecto objetivo é imediatizado pela intelectualização do brinquedo.

No fundo, a forma estética também pode ser aderente, mas assim seria no caso de ela estar a serviço de uma produção que almeje a criação de artefatos, condicionando sua forma ao conceito (CFJ, § 44, p. 178). Além do mais, quando a forma estética está subsumida na razão instrumental, torna-se beleza aderente totalitária.<sup>59</sup> No entanto, nesse momento de reflexão, vale dizer com Marcuse (1977, p. 51) que esse totalitarismo da beleza aderente engendrado na contemporaneidade segue um desvio que se apoia na forma estética, tornando-a tirânica: “[n]a tirania da forma [...] prevalecer uma necessidade de não se poder mudar uma linha, um som [...] é, na verdade, tirania porquanto suprime a imediatidade: falsa na medida em que arrasta a realidade mistificada irrefletida”.

De fato, há uma minimização da função cognitiva no objeto estético como ideologia, contrariando a concepção de belo naquilo que apraz no simples ajuizamento. Esse totalitarismo simulado na forma estética sucumbe a sua autonomia, desarticulando a imaginação subjacente ao belo. O conceito de forma deve ser compreendido de modo diferente daquele em relação à natureza, devido ao conceito de fim, porque o conceito de forma não é tão determinado como o conceito de fim. Nesse caso, o conceito de forma serve para explicar a arte e não qualquer objeto que se submeta unicamente ao conceito (FREITAS, 2006, p. 16).

Forma e crítica convergem, diz Adorno (2006, p. 165), já que “a forma é aquilo mediante o qual elas se revelam críticas em si mesmas”. Em CFJ a forma estética se funda na dimensão subjetiva, enquanto em Adorno (2006) é uma organização objetiva que faz valer a unidade formal na estética como conceito central. O que chama a atenção nessas duas vias de pensamento é que a primeira busca subjetivar a forma para compreender o objeto estético, enquanto a segunda, por ser objetiva, é mediada pela subjetividade da forma e encontra, assim, o significado no objeto estético, compromissado com uma racionalidade estética que exige síntese não violenta e que aponta contradições.<sup>60</sup>

A racionalidade instrumental sobre o âmbito estético congela as experiências estéticas individuais. Tal coerção positivista devora as aspirações já pouco otimistas dos indivíduos

---

<sup>59</sup> Totalitarismo, nesse caso, deve ser entendido como sendo a cultura no domínio da sociedade administrada, a qual se apropria do conceito de beleza aderente para impor uma injunção ao conceito, de tal modo que ele congele um sentido, intrumentalizando-o. Como totalitarismo, “se esforça por colocar diretamente a serviço da dominação a própria rebelião da natureza reprimida contra essa dominação” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p.172).

<sup>60</sup> Cf. Adorno (2003), sobretudo p. 14-19.

diante do fato de a indústria cultural desrespeitar a forma estética para dar lugar a seus produtos como sistemas de estímulos, limitando a satisfação de cada sujeito a uma imediata receptividade ao objeto sensível, criando assim um comportamento mimético.<sup>61</sup>

A crítica adorniana com relação ao conceito de forma aponta uma dificuldade histórica dada pela tendência de a forma estética ser compreendida como tudo o que é artístico na arte. Entretanto, se fosse assim, haveria uma identificação entre arte e forma. Adorno (2006, p. 163) afirma que “a estética da forma só é possível como aparição através da estética enquanto estética da totalidade do que se encontra sob a dominação da forma”, mesmo porque essa assertiva não diz respeito à forma estética como a única via dessa formação. A arte tem a oportunidade de ser forma e a forma de ser arte. A propósito, Adorno (2006, p. 163) faz uma importante referência em relação à forma e ao conteúdo:

A forma aparece assim ao pensamento como algo imposto, de subjetivamente arbitrário, ao passo que ela só é substancial quando não exerce nenhuma violência sobre o formato, e a partir dele emerge. Porém, o formato, o conteúdo, não são objetos exteriores à forma, mas impulsos miméticos arrastados para esse mundo das imagens que é a forma.

No que tange a essa questão, destaca-se a existência da forma entrelaçada com o conteúdo, pois assim se estabelece uma imposição que cria obstáculos à separação conceitual entre forma e conteúdo. Aparentemente, a posição dicotômica – “na medida [em] que a relação entre eles contribui para a unidade formal” –<sup>62</sup> resolveria a questão, mas Adorno (2006) mostra que esse posicionamento não é suficiente por não conseguir circunscrever a totalidade do fenômeno. A síntese da obra estética não pode ser dada pela unidade formal, uma vez que deve ser feita em relação ao não idêntico, porquanto o caráter de identidade não é definitivo, mas processual.

O que se confirma com o caráter processual é que não existe uma experiência estética definitiva na totalidade. Tal confirmação promove a percepção de “forma aberta” dada por Adorno (2006) para caracterizar a relação entre o intelecto e o corpo e também para dizer que tudo aquilo que sofre síntese relaciona-se aos impulsos corporais, sensíveis, emocionais etc. O que leva a se conceber, segundo o autor, que “nada indica senão que, na obra de arte, qualquer

---

<sup>61</sup> Cf. Horkheimer e Adorno (1985, p.169), Parte V, “Elementos do Anti-Semitismo”. Ver também nota 7, na Introdução deste trabalho, sobre teoria das semelhanças.

<sup>62</sup> Freitas (2003, p. 38).

‘matéria’ – quer objectos intencionais, quer materiais como o som ou a cor – é mediatizada, e não simplesmente existente” (ADORNO, 2006, p. 163). Se algo fosse conferido subjetivamente pela impressão nos sentidos, não poderia ser tomado então como forma, pois estaria se constituindo como uma falsa determinação.

A racionalização instrumental no mundo tornou-se imbatível, diz Freitas (2003), pois qualquer procedimento que tente combatê-la é de algum modo anulado. Uma determinação positivista que é contestada pela força do poder crítico estético opõe-se precisamente à racionalidade instrumental e não se entrega totalmente ao mundo administrado:

Precisamente devido ao fato de a manipulação dos materiais de que dispõe o artista ser *radical*, o domínio sintético da esfera estética é *qualitativamente* diferente do da razão instrumental, qualitativamente *infinito* em relação ao desta, pois ultrapassa as limitações impostas pela rede categorial do sujeito na realidade empírica, estabelecendo uma unidade que vai além dos critérios da lógica discursiva, conceitual. (FREITAS, 2003, p. 40, grifos do autor).

Por conseguinte, a força do poder crítico estético consiste em saber em que racionalidade opera o domínio da síntese estética, já que o criador de artefatos artísticos manipula materiais do domínio da razão instrumental, estabelecendo uma conjuntura que ultrapassa os critérios lógicos e conceituais. Adorno (2006, p. 165) refere-se à forma estética nos seguintes termos: “ela é o elemento anti-bárbaro da arte”. O autor mostra, dessa forma, que a organização objetiva no interior de uma obra é a sua própria linguagem e, por conseguinte, prossegue, “é a síntese não violenta do disperso que ela, no entanto, conserva com aquilo que é, na sua divergência e nas suas contradições” (ADORNO, 2006, p. 165).

A não violência dos elementos constitutivos opõe-se à instrumentalização da razão, possui um peso histórico – por exemplo, “na pintura, não se trata apenas da cor e da linha, mas também do caráter figurativo ou abstrato das figuras, da integração ou não de elementos concretos da vida cotidiana, como colagens” (FREITAS, 2003, p. 41). O artista tem sempre disponível o material do seu tempo, ou seja, faz uso das possibilidades do material que é historicamente condicionado, já que também se sabe que a percepção histórica do artista está subsumida no espírito de sua época. Em outras palavras, Adorno (2006, p. 166) percebe a importância dada à forma como elemento mediador da função formadora: “a forma é mediação enquanto relação das partes entre si e com o todo e enquanto plena elaboração dos pormenores”. Desse modo, a forma é mediação necessária para o conteúdo estético, uma vez

que este só aparece quando se estabelece uma relação estruturada e elaborada a partir dos materiais.

A dimensão estética se refere a tudo o que foi abrangido de Kant e de Adorno. Como se observa, essa dimensão radicaliza o elemento estético na reflexão aprofundada para perceber o vínculo entre a dimensão do artefato criativo e a do estético, impossível de ser percebido na realidade cotidiana (FREITAS, 2003). Essa impossibilidade rege-se pelo fato de a conformidade a fim sem fim – oriunda da estética kantiana e apropriada por Adorno para determinar um elemento histórico – vincular-se à experiência estética como antecipação figurada insuficiente. De tal modo, que as coisas não podem ser conhecidas nelas mesmas; no entanto, ainda assim uma violência é exercida sobre os objetos dados pelos conceitos para ser instituídos socialmente. Considera-se, por fim, uma síntese que se opera por meio da forma estética a fim de recuperar esse elemento reprimido. O artefato estético pode oferecer ao Homem a experiência estética, a qual se torna significativa porque o convida a uma reflexão, sobretudo sobre seu sentido, que apesar de ser particular almeja universalidade.

## 2.1 SOBRE A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA DA CRIANÇA NO BRINQUEDO

O brinquedo como um suporte físico é matéria, além de ser também uma totalidade que se encontra sob o domínio da forma estética. A síntese do brinquedo na dimensão estética se dá em relação a dois momentos incompatíveis: o idêntico e o não idêntico.<sup>63</sup> Sendo processual, a identidade define o caráter unitário e não definitivo do brinquedo e, nesse sentido, o artefato lúdico mostra, a partir de sua repetição, que existem analogias. Partes e totalidades são, portanto, referências aos elementos idênticos e, desse modo, a não identidade procurada faz do brinquedo um artefato que tem uma forma estética.

Como artefato estético, o brinquedo traduz-se, fundamentalmente, em uma forma estética que pressupõe um conceito, uma utilidade e uma intelectualidade – esta, devida a sua condição de agente que veicula um conteúdo de beleza designado como belo aderente, identificando-o com a noção de coligir o exercício lúdico, o divertimento e a brincadeira. O

---

<sup>63</sup> Por extensão, adota-se essa ideia para discutir o conceito de forma como coerência dos artefatos, ao se pensar conforme Adorno (2006, p.162-163). O autor desdobra a possibilidade análoga de ocorrer o mesmo com uma gama de artefatos (por ser artefatos) e serem arrastados por impulso mimético para a forma por meio do material.

brinquedo, assim, será o artefato de uma ação no brincar, cuja forma é sua coerência que, ao mesmo tempo, é subjetivamente mediada pelo sentimento do prazer estético.

O material, como função primordial no brinquedo, está presente na vida da criança e apresenta uma diferença, já que também produz significado. O material tem tanta importância na fabricação deste ou daquele artefato lúdico que a inclusão deste na comuna lúdica das crianças deve ser feita por meio de um material que se representa em uma forma. Contudo, há uma razão para que se diga que o material é algo condicionado historicamente, uma vez que ele revela um aspecto histórico da percepção da criança e do Homem em sociedade, com auxílio do artefato lúdico em sua época. O material do brinquedo está presente entre a forma e o conteúdo, sendo a forma uma mediação necessária para o conteúdo estético que surge quando o material é totalmente estruturado.<sup>64</sup> É o material que traduz a sensibilidade da criança, possibilitando “combinar imparcialmente em suas construções substâncias mais heterogêneas – pedras, plastilina, madeira, papel”.<sup>65</sup>

O brinquedo não é apenas matéria para ser explorada sensorialmente; com a experimentação, ele proporciona descobertas, resultando em uma experiência artística em que a criança toma para si, com base no conteúdo, o artefato lúdico. A noção de formatividade, nesse momento, é propícia para que se pense a relação entre as experiências estética e artística da criança, uma vez que essa questão se estabelece a partir de duas premissas: “a forma como organismo, que goza de vida própria e tem sua própria legalidade intrínseca”; e o “caráter dinâmico da forma [...] resultante de um processo de formação”.<sup>66</sup>

Sublinham-se, então, dois aspectos que devem ser entendidos como inseparáveis: a produção e a invenção. Na condição de expressões da “forma formada e formante” – aquela que por meio da aplicação técnica modificou sua natureza de material para formal, isto é, parece não fabricada, não figurada, e ao não ser já o é, de tal modo que em sua essência torna-se natureza (PAREYSON, 1993) –, tais aspectos envolvem a liberdade e sua estrutura técnica que se revela por meio da natureza do que deveria ser tomado por belo. No entanto, não se deve esquecer a coesão que existe entre a dimensão estética do brinquedo e a possibilidade de refletir sobre a ênfase desse objeto no caráter formativo, na perspectiva de discernir o significado dado pela lógica da criança, que por um lado tem sido suprimida diante da sociedade capitalista.

---

<sup>64</sup> Cf. Adorno (2006, p.167).

<sup>65</sup> Cf. Benjamin (1994, p. 246).

<sup>66</sup> “*Formar* significa aqui *fazer* inventando ao mesmo tempo *o modo de fazer*, ou seja, realizar só procedendo por ensaio em direção ao resultado e produzindo deste modo obras que são formas”, diz Pareyson (1993, p. 12-13, grifos do autor).

Um dos fatores que contribuem para a constituição da racionalidade técnica por meio da criação de artefatos lúdicos para o brincar da criança é, sem dúvida, a ideia de que há uma impregnação cultural<sup>67</sup> que determina a imagem, o uso e o consumo do brinquedo. Em decorrência dessa concepção, investe-se em repertórios imaginários na infância, constroem-se formas e cores com base em pesquisas científicas, reveste-se o artefato com uma intenção estética, e o brinquedo passa a ter uma função instrumental. Esse modo de interação com a cultura em geral assinala uma disposição de ânimo para as novas investidas de produção, expressão e comunicação. Brougère (2004, p. 40) pensa que esse é um momento propício para a criança se apropriar “[...] de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais”.

O caráter artístico da criança, bem como sua experiência estética com o brinquedo, é vivenciado a partir do que se denomina poética, especificamente poética do brinquedo. Surge assim um princípio, dado por extensão à formatividade: enquanto a criança brinca, fabrica; enquanto ela forma, inventa um fazer do seu modo – um fazer realizativo, intenso, voltado para descobrir possibilidades do aspecto inventivo do ato que é produzido e executado uma única vez. O brinquedo passa, assim, a ser abordado como um elemento que surge dos pensamentos da criança, ao mesmo tempo ricos em fantasias e densos. É uma constituição do brinquedo que mobiliza a poética para traduzir o pensamento do fabricante mirim no mundo das coisas.

Essa compleição formal do brinquedo realizada pela criança é essencial pelo fato de que todo ato de formar é poético, sendo este último *poíesis*,<sup>68</sup> intrínseco ao estético, porque a estética é a fundamentação da poética que se traduz em formatividade, como mostra Pareyson (1997). A diferença entre estética e poética consiste em um aspecto metodológico dado pela prudência na forma de fabricar o objeto.

A arte de fazer o brinquedo adota o princípio firmado anteriormente, necessário à formação poética. Ademais, será um modo estético de concebê-la. Todavia, quando a estética e a poética se unem para formar um artefato, o resultado é simplesmente arte. Para tanto, arte é formatividade, a totalidade irrepitível que não se deve esquecer no brinquedo. A criação artística da criança busca autonomia, apoiando na estética da formatividade que concebe o

---

<sup>67</sup> Cf. Brougère (2004, p. 40-49).

<sup>68</sup> *Poíesis* é um vocábulo de origem grega derivado de *poiein*, que significa realização. Nunes (1989, p. 20) diz que *poíesis* “é produção, fabricação, criação. [...] Significa um produzir que dá forma, um fabricar que engendra, uma criação que organiza, ordena e instaura uma realidade nova, um ser. Criação [...] na concepção grega de gerar e produzir dando forma à matéria bruta preexistente, ainda indeterminada, em estado de mera potência. [...] é conjunto ordenado de seres, cada qual com sua essência ou, o que é o mesmo, como uma forma definida, deve-se a um ato poético [...]”.

artefato estético como coerência. Assim, a formatividade no âmbito da infância conceberá a criança como uma fazedora de coisas, em um processo que contemplará os requisitos estabelecidos pela formatividade, explicitando a seguinte regra: enquanto brinca, fabrica, e ao fabricar, está brincando.

A poética do brinquedo da criança dá-se pela construção do artefato lúdico e tem um conceito de forma subjetivamente arbitrário, que só será fundamental à experiência estética da criança quando mediatizada, e não simplesmente existente. A criança que brinca faz ações que exigem a manifestação da imaginação para concretizar coisas e, ao fazê-las, inevitavelmente está brincando e atribuindo significações a essas coisas que passam a existir no seu brincar. Nesse fazer, nesse formar, ela mobiliza um mundo de possibilidades, seja plástico-visual, gestual, corporal, sensorial, de articulação oral, entre tantos outros. A criança estabelece assim seu estado sobre a poética, manifesta sua espiritualidade no ato individual, no gosto próprio para combinar formas múltiplas e na aplicação de outras tantas possibilidades, sob a eficácia da regra operativa na constituição de um brinquedo para brincar.

A criação de brinquedos na infância e para a criança observa aspectos que se discernem quanto às elaborações produtivas: a da criança, a do artesão e a da indústria.<sup>69</sup> Sublinha-se que o brinquedo, o qual não foi criação da própria criança, e sim confeccionado por um fabricante adulto, é apenas artefato lúdico como qualquer outro. Ressalta-se ainda que qualquer artefato produzido na sociedade capitalista é mediado pela racionalidade instrumental, e que o brinquedo está impregnado pelo formato de impulso mimético, que engendra nele uma forma agradável e superficial para atrair as crianças.

O interesse mercantilista é pungente, mas Benjamin (2002) demonstra que o brinquedo artesanal está mais próximo da imaginação infantil do que o industrializado, uma vez que a produção em série descaracteriza o espírito do brinquedo que se mostra às crianças, de maneira que contraria aquele que fora feito pelo processo artesanal. Benjamin (2002, p. 127) destaca que o brinquedo feito artesanalmente deve promover “[...] uma relação viva com as coisas. [...] é isso que mais importa”, já que é uma fabricação adulta e deve encontrar ressonância na imaginação da criança.

Quando o brinquedo é realização do fazer da criança, este se associa facilmente à brincadeira, porque representa o comportamento mimético objetivo como algo que pertence ao espírito infantil, configurado a partir do processo intelectual e sensível. O brinquedo criado tem um conteúdo de verdade, mediatizado pela forma estética que, então, participa de todas as

---

<sup>69</sup> Sobre esse assunto, conferir os seguintes textos de Benjamin (2002): “História Cultural do Brinquedo” (p. 89-94), “Brinquedos e Jogos” (p. 95-102), “Brinquedos Russos” (p. 127-130).

etapas do envolvimento da criança com a experiência estética e lúdica. Seja no brincar solitário ou com outras crianças, o brinquedo será autêntico, uma vez que está imbuído em um princípio essencial com a imaginação: mediar ideias estéticas para ser algo no mundo objetivo. Na opinião de Vásquez (1978, p. 52), é de suma importância que alguém possa ter a oportunidade de ser criativo, o que – sem exagero ou receio de incorrer em erro – como afirma o autor, é “[...] o significado da verdadeira existência humana”. É essa a condição humana em pleno exercício do ato criador com as coisas no mundo, com toda a possibilidade de impregnar a humanidade com o estético.

A atividade artística da criança funda-se no seu ato criador, o mesmo ato de qualquer Homem, ser ativo no exercício da práxis com a arte, “o ato ou conjunto de atos em virtude dos quais o sujeito ativo (agente) modifica uma matéria-prima dada” (VÁSQUEZ, 1978, p. 245). Igualmente, deve-se dar à criança a oportunidade de fabricar seu artefato de brincar, possibilitando a ela a criação de um mundo que se realiza a partir da relação estabelecida com a produção material do brinquedo, com a necessidade de se firmar como ser humano. Para ser tomado como autêntico, um brinquedo deve estar na poética da criação que constitui um artefato humanizado a partir de sua centralidade na dimensão estética. Pode-se dizer, por conseguinte, que a ação da criança, ao manipular materiais e ou substâncias para formar algo em sua imaginação, possibilitaria a manifestação da “forma formada” na experiência necessária da realidade objetiva; ou seja, o conteúdo e a forma pertencem à mesma dimensão.

Na criança, o ato de fabricar brinquedos é coincidentemente uma tarefa que se assemelha à atividade artística e que requisita liberdade, porque esta tem um caráter considerado o suporte necessário para a manifestação da ludicidade: a imaginação criadora como jogo, conforme Huizinga (2005). Porém, não se trata de um jogo em que há vencedores e vencidos, afirma Lopes (2004). Há tensão e relaxamento, pois o ato de formar se constitui com a experimentação de coisas, pela qual se descobrem as possibilidades engendradas na força produtiva estética como regra, como preceitua Pareyson (1997): existe um trabalho que se realiza sob a premissa da cristalização de ideias na forma e no conteúdo.

Dessa maneira, existe uma condição objetiva e exploratória para a realização da criança quando ela se depara com um mundo de possibilidades e pretende transformá-lo pela força de sua imaginação fértil. É com esses critérios que a criança forma um artefato lúdico, estando totalmente envolvida em um fazer que é um trabalho artístico, “[...] transformando uma matéria a fim de imprimir nela uma forma e explicitar assim (um objeto concreto-sensível) sua essência humana”, legalmente imersa na brincadeira de um fazer realizativo de algo com humanidade, conclui Vásquez (1978, p. 245).

A atividade artística da criança não pode ser medida pela do artista, pois um e outro possuem objetivos distintos. Todavia, esses objetivos podem assemelhar-se no processo de elaboração poética e estética, resultando em formatividade. O que marca o belo artístico na atividade do fabricar brinquedo feito pela criança, conclui-se, é a inutilidade da forma plasmadora do artefato lúdico, a criatividade com base no processo da imaginação, tendo como referência a liberdade (*liber*). O que não se aceita é seguir modelos prontos, pois o desafio da manifestação lúdica no brinquedo é encontrar soluções próprias para que a criança possa exercer a sua autonomia e promover a heautonomia ao brinquedo que imaginou.<sup>70</sup>

Brincando, uma criança tem a oportunidade de fazer o seu próprio artefato lúdico, seja por apropriação de objetos do seu meio, seja pela construção de artefatos a partir de uma diversidade de materiais disponíveis. É uma oportunidade significativa, pois a criança tem a possibilidade de explorar materiais variados e se relacionar com ambientes que lhe podem propiciar experiências como selecionar, escolher e combinar substâncias e ou elementos para formar um brinquedo. Não há restrições quanto à escolha de um ou de outro artefato para representar algo na brincadeira. A criança pode escolher entre brinquedos industrializados quebrados; lençóis de dormir; roupas variadas; objetos escolares como lápis, caneta esferográfica, borracha e apontador; substâncias do tipo areia, terra, pedra, água e carvão; sobras de materiais a exemplo de aparas de madeira, tampas plásticas de garrafas, palitos de picolés, latas, papéis e objetos variados dispensados pelos adultos e jogados no lixo; além de muitos outros que lhe interessam no momento da imaginação. Nesse sentido, as coisas mais simples podem se transformar em algo significativo na brincadeira infantil.<sup>71</sup>

Quando a criança está envolvida na manifestação da ludicidade brinquedo, tende a libertar da técnica algo como a beleza. Não há garantias de que um brinquedo permaneça fisicamente o mesmo; se este foi entregue à criança, inevitavelmente sofrerá transformações por meio da imaginação infantil. Para Schiller,<sup>72</sup> a beleza técnica só terá sentido se for vivida de forma não técnica – o que equivale, por extensão, à reflexão de que a criança, ao se apropriar de um brinquedo pronto, expropria-o, incorpora-o à estrutura de sua brincadeira. Isso, efetivamente, demonstra que a natureza de uma forma técnica é a liberdade, conforme

---

<sup>70</sup> A heautonomia é um termo usado por Schiller (2002, p. 93), em uma carta enviada ao seu amigo Körner, para identificar uma característica própria dos artefatos criados pelo Homem que têm a função de comunicabilidade estética e nos quais se encontra autodeterminação.

<sup>71</sup> Cf. o texto “História Cultural do Brinquedo” (BENJAMIN, 2002, p. 89-94).

<sup>72</sup> Schiller faz uma abordagem objetiva do conceito do belo, contrapondo-se ao que Kant propunha como subjetivação do gosto. Na carta dirigida a Körner, em 23 de fevereiro de 1793, o autor demonstra ao amigo que “a liberdade no fenômeno é, a saber, o fundamento da beleza, mas a técnica é a condição necessária da nossa representação da liberdade” (SCHILLER, 2002, p. 85).

ensina Schiller (2002). Essa liberdade, porém, só pode tomar forma na imaginação infantil por fazer-se brinquedo, embora o artefato tenha sido fabricado pelo adulto e destituído de qualquer máscara ideacional. Constitui-se, assim, um brinquedo, com menos do adulto nele, “um mudo diálogo simbólico” que permite à criança decifrar alguns aspectos do mundo (BENJAMIN, 1994, p 248).

Benjamin (1994) diz também que a imitação é uma atitude que não pertence ao brinquedo, mas é ato no brincar da criança. Nesse sentido, a manifestação da ludicidade brinquedo torna-se possível somente mediante a percepção estética gerada no brincar. Mostra-se, dessa maneira, em que consiste a experiência estética fornecida pelo brinquedo. Para tanto, é imprescindível dizer que o brinquedo tem uma constituição que abarca uma gama de elementos que fazem parte da experiência estética na criança, embora alguns sejam apenas extratos da experiência em geral. É possível esboçar alguns desses conceitos, tais como: forma, material, conteúdo, sociedade, sentido, linguagem, estilo, mimesis, racionalidade, construção.

O prazer ou o desprazer são aspectos importantes na experiência estética da criança por meio do brinquedo. Aqui, prazer e desprazer traduzem um sentimento de prazer e dor, são contrapartidas do mesmo sentimento subjetivo. Nessa perspectiva, a expressão sentimento de prazer refere-se ao prazer e desprazer, indistintamente. Com base nesse raciocínio, a manifestação lúdica brinquedo vinculará a criança, por meio do sentimento de prazer, a uma experiência estética.<sup>73</sup> Desse modo, caracteriza-se esse experimentar como um viver, pela relativa reflexão com o brinquedo, que é essencial para que a criança se mostre criativa e exija a participação em uma experiência enriquecida pela força dos significados que consegue apreender e que nutrem sua imaginação lúdica.

O prazer que se dá como o agradável é aquilo que imediatamente se entrega pela interação sensorial promovida por um objeto. Aliás, a sensação é sempre uma referência ao objeto, razão pela qual é uma representação objetiva dos sentidos e falsamente interpretada como sentimento – a sensação assim não pode constituir uma representação de um objeto (CFJ, § 3). Caso haja um sentimento pelo objeto considerado, a sensação física do contato imediato se organiza, promovendo uma representação. Por exemplo, em um brinquedo, as cores vermelho e azul pertencem à sensação objetiva – percepção do objeto no sentido –, mas o agradável das cores produz uma impressão no sentido que se designa princípio da razão, promove intuição, determinando a faculdade do juízo. São, portanto, cores agradáveis por

---

<sup>73</sup> Sobre esse tema, ver CFJ (§VI, p. 30-32), “Introdução”.

pertenceram à sensação subjetiva, que para ser sentimento necessita tê-las representado no sujeito (CFJ, § 3, 8-9). Por conseguinte, para ter imaginação, é necessário que exista sentimento de prazer que se represente na criança, que não seja apenas sensualidade dos sentidos, mas também que possa movimentar o pensamento dessa criança, promovendo significados das coisas à medida que ela experimenta os artefatos no seu brincar.

Na brincadeira da criança, o artefato lúdico tem uma utilidade, mas não aquela que se constitui a partir de seu emprego como um brinquedo industrializado, dado por meio de um conceito, e nem a que se mostra aos sentidos da criança somente como sensação de algo agradável. Porém, como expresso anteriormente, trata-se de uma utilidade que sirva ao brincar, que é uma necessidade do espírito e por esse motivo se torna inútil, diante da instrumentabilidade de um artefato que só funciona como um produto especializado, manifesto como mercadoria. A indústria adota o termo conhecido por *beautility* – junção de beleza (*beauty*) com utilidade (*utility*) –, conceito defendido na contemporaneidade que caracteriza o processo do valor de uso do belo como acessório, baseado na ilusão de ser este o agradável que satisfaz o sentido na sensação imediata (VASCONCELOS, 2008).

A beleza produzida em um brinquedo fabricado em série afeta a criança como sensação imediata. Não promove experiência estética, porque se limita à sensorialidade exercida pelo artefato lúdico e satisfaz apenas a exigência do fabricante de potencializar um aspecto da mercadoria-brinquedo com o seu poder de sedução sobre a criança. A busca arbitrária de efeitos artísticos para ser incorporados ao brinquedo industrializado serve para estimular o contato sensorial. A tendência é que se possa usar o elemento artístico para compor uma ação ou um raciocínio, em que a arte passa a ter um caráter útil, cujo valor estético aparece para garantir o padrão da consciência estética subordinada à economia (PAREYSON, 1997).

O esteticismo<sup>74</sup> – ou *beautility*, para usar o termo atual – é o empenho suportado pela possibilidade de se agregar à função lúdica a forma agradável em um brinquedo. O fabricante se antecipa na preparação de um mundo do brinquedo por meio do esteticismo, projetando diversas formas de apresentar artefatos lúdicos, seja por meio dos quadrinhos, na televisão, no cinema, no desenho animado ou em outras mídias, a fim de fazer o produto chegar até o público infantil. Muitos brinquedos oferecidos atualmente à criança exigem dela certas

---

<sup>74</sup> O esteticismo é considerado por Pareyson (1997) como um modo de atribuir caráter estético aos objetos úteis, suprimindo a necessidade de uma via pela artisticidade que representa no capitalismo um modo de usar qualidades estéticas como se fosse um êxito de uma produção de caráter artístico. Porém, trata-se da negação da beleza que não seja artística, “[...] no sentido de restringir a beleza aos produtos da arte propriamente dita” (p. 29), em favor de possibilitar o caráter estético aos artefatos fabricados pela indústria, valorizando expressivamente o fazer mecânico e a técnica.

habilidades que, muitas vezes, nem se desenvolveram, como, por exemplo, destreza física e motora.

Uma falsa manifestação da ludicidade consiste em mantê-la continuamente funcionando, mas só perdurando seu efeito enquanto se mantém o estímulo dado pelo artefato lúdico industrializado. No momento seguinte em que se exaurirem as possibilidades extraídas de uma falsa satisfação do entretenimento físico, a criança o abandona e as possibilidades limitadas da constituição da imaginação criadora são isoladas. Essa ideia programada de diversão e inscrita em uma comunidade de situações, a qual foi prevista para funcionar como efeito processual em uma manifestação da ludicidade, não impulsiona a imaginação criadora; mesmo assim, ainda é possível haver uma imaginação, a evocativa. No entanto, essa é uma representação aprisionada por regras, que retiram toda a possibilidade de instauração da experiência estética, expropriando a liberdade da criança.

Schiller pressupõe uma educação estética com reflexão, uma síntese da dupla seriedade do dever do Homem para com o outro. O autor instiga o príncipe Augustenburg, na XV carta que enviou ao monarca: “o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga” (SCHILLER, 2002, p. 80). O Homem só pode ser considerado humano quando joga, essa é uma condição humana. Eis, pois, que a condição lúdica organiza o vínculo da vida com a vida da forma. Nesse sentido, diz Schiller (2002), é apenas a forma que vive na sensibilidade e ao se designar essa construção como jogo (no sentido corrente), pretende-se que a “forma viva” seja a própria beleza – compreendendo-se que nesse jogo a beleza existente é dada pelo impulso lúdico. É essa a histórica razão de existir a arte na vida humana, pois por intermédio do belo, afirma Schiller (2002), o Homem recupera sua liberdade e potencializa-se (razão e sensibilidade atuam juntas). Por conseguinte, uma disposição lúdica e todas as manifestações da ludicidade permeiam significativamente o modo de vida que se instala como um estado de liberdade para o Homem:

Para evitar mal-entendidos, lembro que a liberdade de que falo não é aquela encontrada necessariamente no homem enquanto inteligência, liberdade esta que não lhe pode ser dada nem tomada; mas sim aquela que se funda em sua natureza mista. Quando age exclusivamente pela razão, o homem prova uma liberdade da primeira espécie; quando age racionalmente nos limites da matéria e materialmente, sob as leis da razão, prova uma liberdade da segunda espécie. A segunda poderia ser explicada somente como uma possibilidade natural da primeira. (SCHILLER, 2002, p. 99).

É uma expansão do sensível ao racional, como um chão que sustenta todos os Homens: “isso acarreta uma conseqüência importante: para Schiller, sempre que contempla um objeto belo, o homem está ao mesmo tempo projetando simbolicamente sua própria liberdade nesse objeto” (SUZUKI, 2002, p. 13). O Homem lúdico empenha-se em dar vida às coisas que o cercam, liberta os objetos que habitam sua sensibilidade, cultiva-os.

A beleza não produz nenhum resultado positivo para o entendimento humano que seja somente baseado em conceitos, não realiza nada que eleve a intelectualidade e muito menos a moralidade, não tem compromisso com a verdade e nem está obrigada a realizar nenhum dever. Para tanto, a dimensão estética está voltada para a infinitude sem limites da humanidade (EAGLETON, 1993). Dessa maneira, também a manifestação de ludicidade se estabelece, já que o Homem que brinca é isso e precisa do outro para também participar. Está entregue inteiramente à beleza, faz o mundo inteiro feliz, diz Schiller (2002). Em outras palavras, a criança que brinca com seu próprio brinquedo produz beleza e é feliz. A felicidade é uma ação realizada com êxito, ou seja, é a cristalização da forma bela que promove satisfação e propicia o equilíbrio, o prazer e o bem-estar, mas não deve se submeter ao dever da realização. No entanto, compartilha o belo em comunidade. No sentido kantiano, a felicidade “[...] é a mera idéia de um estado” (CFJ, § 83, p. 270,), que deve superar a animalidade e mostrar-se humano.

## 2.2. A EXPRESSÃO DAS IDEIAS ESTÉTICAS: UMA RACIONALIDADE EM QUESTÃO

As ideias, segundo Kant (CFJ, 239), distinguem-se dos conceitos do entendimento. Ideias são “representações referidas a um objeto de acordo com um certo princípio (subjetivo ou objetivo), na medida contudo em que elas jamais podem tornar-se um conhecimento desse objeto” (CFJ, p. 186). Referem-se, entretanto, ou a uma intuição ou a um conceito. Uma ideia estética, completa o autor, é “aquela representação da faculdade da imaginação que dá muito a pensar, sem que contudo qualquer pensamento determinado, isto é, *conceito*, possa ser-lhe adequado, que conseqüentemente nenhuma linguagem alcança inteiramente nem pode tornar compreensível” (CFJ, § 49, 193, p. 159, grifo do autor). Nesse caso, a faculdade da imaginação que rege o princípio subjetivo promove o sentido estético. Porém, jamais, diz

Kant, as ideias estéticas poderão ser tomadas por conhecimentos, porque não possuem adequadamente um conceito (CFJ, 240).

Ora, se as ideias estéticas só se representam na faculdade da imaginação, então não podem ser dadas por um pensamento determinado, porque nenhum conceito determinado é adequado para elas (CFJ, § 49). Kant mostra que as ideias estéticas são contrapartidas das ideias da razão,<sup>75</sup> uma vez que elas são adequadas conforme os atributos estéticos e que não constituem conceitos, mas expressam por meio da imaginação algo como conceito. Por esse motivo é que Kant (CFJ, 69-73) dá ênfase à faculdade da imaginação, pois bem sabia o filósofo que a criação nas ideias estéticas é um processo transformativo, vai além da experiência de simplesmente transformar a natureza de algo.

Consequentemente, pensar por meio de imagens a partir de uma tempestade de ideias que se perpetram na expressão do pensamento é razoavelmente possível; e se é a imaginação que apresenta essas ideias, é totalmente aceitável<sup>76</sup> representar algo como ideia que ainda não existe. Quando não existir um objeto na experiência que corresponda à imaginação de uma ideia, o movimento é contrário, e é provável que exista uma ideia na imaginação dirigida a uma experiência possível no mundo exterior.

A não funcionalidade prática do prazer estético caracteriza um conhecimento de algo fora do conhecimento, uma vez que não existe propriedade correspondente a um conceito de objeto na experiência (CFJ, p. 37). Nesse caso, somente a imaginação pode apresentar um objeto no pensamento como natureza (outra), sem que seja real e nem conceito de algo; a experiência do objeto não existente dá-se pelo aspecto dinâmico da ideia estética (CFJ, § 17). Apesar de se saber que as ideias não são inúteis, mas também possíveis, não se pode referir a nenhum objeto dado aos sentidos do sujeito (CRP, B 384-385).

O que pode ser denominado beleza é a expressão de ideias estéticas – concepção que é um dos aspectos da forma estética. Além do mais, essas ideias se referem ao produto artístico e devem ser dadas por um conceito (CFJ, § 46). Essa conceitualidade destacada pelo criticismo estético pressupõe o modo de comunicação entre os indivíduos, por meio de ações sensoriais: articulação, gesticulação e modulação. A correspondência dessas ações na arte dá-se de três modos correlacionadas: a palavra, o gesto e o som (CFJ, § 51). Cassirer (2001) caracteriza esse enfoque como dogmático do objeto no mundo, visto que sempre será dado dicotomicamente: sujeito e objeto, interior e exterior, eu e mundo. Trata-se também de uma

---

<sup>75</sup> As ideias da razão se referem sempre a um conceito segundo um princípio objetivo, mas não podem fornecer um conhecimento do objeto. Cf. CFJ (§ 57, p. 240).

<sup>76</sup> Cf. A, sobretudo § 28.

decorrência própria do conhecimento que se estabelece a partir de uma estruturação do mundo em duas esferas, resultantes da condição de pensar a forma e o conteúdo. A distinção reside em estabelecer uma divisa entre a expressão do pensamento (ou das intuições) e a matéria (da sensação) (CFJ, § 51).

Uma figura, por exemplo, chama a atenção dos sentidos por sua aparência. As ideias estéticas encontram um fundamento na figura porque é dada a sua extensão corporal, bem como o modo como ela se apresenta materializada; ou seja, a expressão sensível (sensorial) comunica a forma sensual e a expressão intuitiva comunica o conteúdo material na sensação desta. A comunicabilidade se dará quando os sentidos estiverem aptos para receber as qualidades sensoriais dos objetos dados, razão pela qual se diz que a percepção dada por meio da receptividade e referida ao conhecimento é chamada de sensação sensorial (CFJ, § 39). Contudo, não basta que isso seja apenas sensorialidade, é necessária a ligação a um sentido comum que possibilite superar a particularidade e garantir a universalidade. A proposição kantiana de que a faculdade de juízo estético pode ser chamada de sentido comunitário se deve ao fato de o termo “sentido” adquirir uma importância na simples reflexão – é o estético que se universaliza como “sentimento universalmente comunicável em uma representação dada, sem a mediação de um conceito” (CFJ, § 40, p. 142). Para tanto, é indispensável tomar a comunicabilidade nas expressões das ideias estéticas sob a concepção de beleza, uma forma universal que comunica (CFJ, § 44).

O que empiricamente tem importância na forma é o interesse promovido pela beleza, e esta é dada pelo gosto que se estabelece entre os Homens, por meio de um sentido comum, uma solidariedade, permitindo que a beleza seja considerada como algo possível de se organizar pelo juízo reflexivo (CFJ, § 41). Com esse fim, a forma de julgar tudo a respeito do que se dá por intermédio dos sentimentos entre os humanos em sociedade acaba por atribuir à beleza o valor simbólico<sup>77</sup> necessário para o sustento de uma moralidade em uma base supersensível, desconhecida e, no entanto, comum entre os sujeitos (BENDA, 1967).

Nesse sentido, o belo não contém uma única maneira de se oferecer ao juízo estético, mas deve ser empreendido nos momentos em que se estabelecem as condições de sua existência: seja quando algo agrada de imediato, embora não de forma conceitual, seja quando há um agrado sem qualquer interesse, pelo jogo entre imaginação e entendimento, seja ainda

---

<sup>77</sup> Benda (1967, p. 156) mostra que o sentido kantiano para a palavra “simbólico” é “apenas um modo intuitivo, [...] este termo pode ser dividido em dois modos de representação: o esquemático e o simbólico. Ambos são hipotiposes, ou seja, apresentações (exibições); não meras caracterizações, ou designações de conceito através de sinais sensíveis que os acompanham e que nada contém de intuição do objeto, e só servem como meio de reprodução dos conceitos”.

pela representação universal estabelecida entre as diversidades dos gostos humanos. A estética kantiana concebida como expressão do objeto em si, que aborda o fenômeno sob o ponto de vista do seu efeito, na condição de comunicabilidade da forma dada pela aparência, desdobra-se por meio do juízo estético.

### 2.3 O SENTIDO DA COMUNICABILIDADE ESTÉTICA NO BRINQUEDO

Comunicação é uma palavra que deriva do verbo comunicar, que por sua vez vem do termo latino *communicare*, o qual é a ação do fazer comum. Comunicação é, por conseguinte, o ato de participação comum. Por outro lado, o “fazer comum” é também *sensus communis* de que é constituída a comunicabilidade referida por Kant em CFJ (§ 40). Examina-se, então, em que consiste a comunicabilidade, pressupondo-se que a sua instituição seja, empiricamente, uma propriedade pertencente à humanidade, cujo impulso é estabelecido pela inclinação natural do Homem de viver em sociedade. Aliás, Kant preocupa-se em mostrar a ideia de comunicabilidade universal da sensação unânime a todos os homens “[...] no ajuizamento das formas sob as quais lhes são dados objetos” (CFJ, § 17, p. 77). Com esse princípio, é preciso elucidar, estabelecer a potencialidade dos juízos estéticos – empíricos e puros – que participam da comunicabilidade humana e como sentimento adquire universalidade comunicável sem mediação dos conceitos (CFJ, § 40).

A ideia de comunidade parece apropriada à análise sobre a comunicabilidade em Kant. O conceito comunidade pertence à categoria relação, na qual o filósofo estabelece uma combinação dicotômica entre causa e substância, em CRP, enunciada do seguinte modo: a comunidade é a causalidade de uma substância em determinação recíproca com outra substância. Há um juízo singular que examina o sentido da comunidade ou ação recíproca na experiência, visto que esta é um movimento que se realiza para a objetivação do mundo e se inicia por meio do reflexo do sensível no sujeito. Também se diz que as coisas do mundo, na intuição empírica, existem simultaneamente; contudo, não é possível haver percepção simultânea, mas sim recíproca, uma vez que, “[...] a simultaneidade das substâncias no espaço só pode ser conhecida nas experiências pelo pressuposto de uma ação recíproca de uma sobre as outras” (CRP, p. 214).

É o caso de forma e conteúdo atuarem um sobre o outro, condição na qual haverá a possibilidade de as coisas existirem na experiência do Homem. Por exemplo, um artefato

lúdico pode ser a substância (conteúdo) para o pensamento da criança (forma), possibilitando que algo seja imaginação ou também uma ideia (forma), a qual pode se transformar em alguma coisa no mundo sensível (conteúdo). É do mundo sensível que a criança apreende todo o conteúdo imaginário para sua brincadeira.

Kant (1983) atribui uma concepção de mundo sob três aspectos para mostrar que a comunicabilidade é regida por uma comunidade que habita o espaço. Sendo assim, o autor caracteriza estes elementos como essenciais para a existência da receptividade: a matéria, no sentido transcendental, como sendo as partes ou as substâncias; a forma, a qual coordena a matéria e constitui o todo de uma representação; e a totalidade que se designa como o “conjunto completo das partes dum todo” (KANT, 1983, § 2, p. 102). A matéria produz a sensação e está relacionada ao sensível, já a forma não depende da sensação, mas configura-se como objeto da inteligência. Nessas circunstâncias, o sujeito pode ser modificado pelo objeto, uma vez que a sensação testemunha a presença de qualquer coisa sensível (KANT, 1983, p. 194). Desse modo, a forma não é um reflexo ou uma projeção do objeto, apenas sentirá a presença dele. Mesmo porque,

os objetos excitam os sentidos pela forma ou configuração; de maneira que é preciso, para que as diversas propriedades objetivas que afetam os nossos sentidos sejam reunidas numa certa totalidade de representação, que haja um princípio interno do espírito servindo para dar uma certa configuração a esta diversidade, segundo leis fixas e inatas. (KANT, 1983, p.194-195).

Nesse caso, o conhecimento que se estabelece é do sensível e da forma, mas esta não depende da sensação para se representar, pois é condição subjetiva da receptividade. Em CFJ Kant enfatiza que existe uma capacidade de comunicação assente entre os sujeitos na representação do objeto, mas que isso é condição subjetiva do juízo estético. A questão é que o que se pretende comunicar é sempre o conhecimento de algo e a sua representação, na medida em que ela pertence ao conhecimento (CFJ, § 9). A discussão perpassa o aspecto de que existe uma sensação que afeta os sentidos sensoriais imediatamente. Mas, se o prazer no objeto ocorrer na condição da imediaticidade, não é possível haver comunicabilidade estética, uma vez que a “comunicabilidade do sentimento” se constrói a partir do “senso comum estético”, do prazer que é possível sentir atribuído ao outro (CFJ, § 9).

O prazer em transformar um artefato em algo que possa ser significativo e representativo, na ação lúdica social espontânea da criança, funda-se em um acordo subjetivo entre a imaginação e o entendimento. O enlace do brinquedo como um objeto singular dado

por sua forma em uma sensificação exige síntese da imaginação. Assim, o brinquedo construído e partilhado socialmente atesta a comunicabilidade da criança. No entanto, o que se apresenta em sua aparência imediata é um diálogo silencioso e não verbal, mas que está mediado pelo potencial aspecto verbal como universal. Ao desconstruir um artefato lúdico pronto para em seguida reconstruí-lo, a criança busca encontrar respostas para seu modo de imaginar as coisas. Ela pretende, dessa forma, corrigir com eficácia o que possa ser sua própria receptividade no outro: brinquedos quebrados podem ser consertados e outros serem transformados.

A comunicabilidade universal subjetiva, ao ocorrer sem pressuposição de conceitos determinados, representa toda a experiência estética da criança. Esta, por sua vez, tem o poder de comunicar seu estado de ânimo e, ao fazê-lo, atribui a seu companheiro da comuna o próprio prazer. Ocorre que o sentimento estético não pode ser experimentado simplesmente isolado em si mesmo, precisa ser compartilhado e, por isso, exige universalidade. Com efeito, a comunidade (*Gemeinschaft*) será para Kant (CFJ, § 41) uma interação mútua e deve ser entendida como uma ação recíproca que pode caracterizar a noção do humano inclinado e apto a comunicar seu prazer aos outros – a criança que encontra diversão em uma brincadeira de pular corda compartilha suas descobertas e desafios com outras crianças.

O termo alemão *Gemeinschaft* (CFJ, § 41; CRP, B 260) serve para caracterizar uma ambiguidade:<sup>78</sup> *commercium* e *communio*. *Commercium* é comunidade dinâmica, de acordo com Kant (CRP, B 260), está em conformidade com a definição da categoria relação e também é comunidade social e política. Além do mais, deriva dos processos de troca e comunicação, ou seja, é livre troca entre indivíduos e não espaço partilhado como aponta o significado da outra palavra, *communio*: coexistência, relação empírica, voltada ao sentido de fortificação (proteção em espaço) (CAYGILL, 2000).

É a comunidade (*commercium*) que promove a influência recíproca, a matéria capaz de provar simultaneidade, que faz coexistirem objetos no espaço, mesmo distante da ação corpórea do Homem como um esquema de interação mútua (CRP, A 211). Por exemplo, a criança que brinca em um quintal subindo e descendo árvores, faz desta seu brinquedo, isto é, o espaço organizado por sua ação corpórea é aquele que permite que ela sinta toda sua dimensão imediata, pela sensação, e mediata, pela imaginação. Sem comunidade, a percepção não é nada, e uma negação da experiência constitui a dependência da existência do mundo em

---

<sup>78</sup> Cf. Caygill (2000), sobretudo p. 61.

comum, pois a formulação da sensificação do mundo só tem sentido se a percepção se torna possível como reciprocidade daquelas percepções existentes entre forma e conteúdo.

A experiência lúdica da criança está ligada à sua comunicabilidade estética, visto que a presença real das substâncias na proximidade da percepção corporal possibilita uma cadeia de representação empírica – a experiência – da simultaneidade (CRP, B 207-208): “mercê deste comércio, os fenômenos, na medida em que estão fora uns dos outros e, contudo, em ligação, constituem um composto (*compositum reale*), e tais compostos são possíveis de diversas maneiras” (CRP, B 262, p. 235).

A influência contínua vivida pelo ser humano – inclusive a criança – com os objetos existentes no mundo pode remetê-lo a outros objetos por meio de seus sentidos físicos (CRP, A 214). Tal situação constitui um modo de perceber mudanças, já que por influência recíproca a matéria pode testemunhar simultaneidade, mediante a coexistência dos objetos – por exemplo: “a luz que actua entre nossos olhos e os corpos do mundo pode efectivar uma comunidade mediata entre nós e esses corpos, provando, desse modo, a simultaneidade dos últimos” (CRP, B 260, p. 234). A luz caracteriza o *commercium* de toda relação entre o sujeito e os corpos no mundo, uma vez que os fenômenos (como substâncias) estão ligados uns aos outros, existindo simultaneidade para que possam ser determinados de maneira recíproca no seu lugar em um tempo, a fim de serem tomados como ligados em um todo (CRP, B 113). A luz, então, será o fundamento objetivo dessa comunidade subjetiva, possibilitando à percepção de uns tornar-se o conteúdo da percepção de outros (CRP, B 261).

Na manifestação da ludicidade, pode-se dizer que a imaginação lúdica realiza semelhante *commercium*, pois toda a rede que forma a ludicidade, como foi visto, é concorrente das determinações recíprocas, devido à influência de se processar com a percepção da criança em uma manifestação processual da ludicidade. Assim, um brinquedo pode estar universalmente ligado ao brincar, jogar, fabricar artefatos lúdicos, lazer e recrear, em diferentes graus de fundamento objetivo na imaginação infantil. Daí, diz-se que a comunicabilidade estética envolve universalmente a rede da manifestação da ludicidade.

A comunicabilidade universal da sensação é o critério empírico – “o fundamento comum a todos os homens, da unanimidade no ajuizamento das formas sob as quais lhes são dados objetos” (CFJ, § 17, p. 77) –, está presente no *commercium* implícito e subjacente que a imaginação realiza com a representação. No entanto, a comunicabilidade universal da sensação ocorre sem conceito, é unânime e representa o sentimento dado por certos objetos (CFJ, 53).

O comunicável, então, será chamado de belo, afinal ele participa da relação dinâmica na comunidade do sentimento e se dá pelo desinteresse na esfera do juízo estético. Porém, diz Kant, mesmo assim há um interesse pelo belo desperto no Homem em sociedade (CFJ, 164). Interesse proposital, lembra o autor (CFJ, § 11), devido ao fato de que o ser humano é uma criatura com aptidão e propensão à sociabilidade. Apesar disso, o belo não possui, como fundamento, nenhum interesse de que exista o prazer, mas é necessário haver interesse empírico e social por ele. Porque existe, como mostra Kant, “[...] uma inclinação que é própria da natureza humana, ou algo intelectual como propriedade da vontade de poder ser determinada *a priori* pela razão” (CFJ, § 41, p. 143).

Empiricamente, o belo só interessa em sociedade, sublinha Kant (CFJ, § 41, p. 163). O interesse social pelo belo se deve à possibilidade de existir um juízo de gosto que estabelece uma comunicabilidade em comunidade (CFJ, 164). Por essa via, a comuna lúdica das crianças pode ser vista como condição subjetiva da possibilidade de um conhecimento. Presume-se, portanto, que a objetivação de um artefato lúdico, produto de um fazer gestado na imaginação criadora da criança, não tome a matéria pela forma. De fato, um brinquedo que é partilhado socialmente entre crianças não está dado pelo sentido aparente que é comungado por elas, mas é dado pelo prazer estético que frui significativamente por meio da comunicabilidade que se institui no brincar livre e espontâneo – admite-se um sentimento universalmente comunicável.<sup>79</sup>

A sociabilidade é um requisito essencial para promover o ajuizamento estético, já que existe a possibilidade de comunicar os sentimentos sem a mediação dos conceitos (CFJ, 156). Nesse ponto o ser humano deve ser criterioso, uma vez que ele não pode partilhar o gosto se não tiver com quem se comunicar. Às vezes, o sentimento de prazer de alguém só encontrará significado se puder ser comunicado a outrem, já que o objeto da satisfação não pode se isolar em si mesmo. Outras pessoas também sentem algo parecido, tornando-se comum a todas elas o sentimento de prazer. Mas se há uma vontade geral que se designa comunicação universal, são estabelecidos em comunidade os sentimentos ditados pela própria humanidade. Esses sentimentos brotam da liberdade dos atos, mas estão ligados pela percepção, como diz Kant, ao “prazer da simples reflexão, acompanhados da apreensão comum de um objeto pela faculdade da imaginação enquanto faculdade da intuição”, pois se trata de sentimentos que se comunicam (CFJ, p. 138-139).

---

<sup>79</sup> Reflexão fundamentada no texto “Da Comunicabilidade de uma Sensação” (CFJ, § 39).

Também é possível acontecer de a imaginação “esquematizar sem conceito”, o que pode se dar somente pela forma daquilo que o ser humano apreende em sua receptividade (CFJ, § 35).<sup>80</sup> Dir-se-ia que para a experiência estética a simples forma basta para comunicar algo ao outro. É tudo que se precisa para estabelecer comunicação, visto que o mundo artificial – concepção humana de tudo que é substância na comunidade dinâmica – está repleto de fenômenos que estão interligados e existem simultaneamente, com uma determinação recíproca, que se traduz em comunidade subjetiva no fundamento objetivo (CRP, B 263). É evidente que caso se tome a sensação sensorial dos objetos como comunicabilidade universal, a que o juízo estético postula, ter-se-á traduzido a consciência do mundo em coisas que o Homem fabrica e coloca à disposição do outro. Todavia, essa relação não deve se fundar sobre nenhum conceito, mas não “[...] é possível outra consciência da mesma coisa por sensação do efeito, que consiste no jogo facilitado de ambas as faculdades do ânimo (da imaginação e do entendimento) vivificadas pela concordância recíproca” (CFJ, § 9, p. 63).

Com os brinquedos industrializados, a possibilidade de comunicabilidade estética é remota, uma vez que não existe experiência estética proporcionada pela imediata sensação de um artefato lúdico. Uma experiência nessa ordem, superficial, tem apenas um prazer agradável ou desagradável. Algumas crianças revelaram à Abramovich (1983) que existem vários tipos de brinquedo: o que é chato, o que desperta raiva, o que é incrível, o que é gostoso ou que é preferido. As opiniões infantis servem para mostrar o quanto as crianças estão ligadas aos brinquedos e estes lhes suscitam sentimentos. O conteúdo do brinquedo industrializado é determinado por um conceito e uma utilidade manifesta que o dirige, de modo que corrompe a comunicabilidade estética na simples manipulação sensorial imediata da criança, aprisionada pelo artefato: “Que pena! Que bom seria se todas as crianças pudessem resgatar o sentido do belo e amplo de serem brincantes, participante de folguedos, fazedores dos próprios objetos e ampliadores dos que existem que cantassem e brincassem acompanhados dos amigos”, caracteriza Abramovich (1983).

Se o Homem está constantemente em contato com as coisas produzidas pelos outros – seja um objeto como um brinquedo, um ambiente como uma rua, ou mesmo vasos com plantas, árvores, jardins –, então ele só pode existir em um substrato em que tudo é feito de modo humano (artificial) para o próprio Homem, uma vez que tudo que o enlaça é a comunidade das coisas preparadas sensorial e potencialmente, dispostas a estabelecer

---

<sup>80</sup> Essa questão será desdobrada no Capítulo 3.

comunicabilidade com todos que se encontram na comunidade dinâmica. Em CFJ (§§ 41, 42), Kant destaca dois modos de interesse do Homem: por meio do juízo estético; pela atividade intelectual. Nessa perspectiva, é conveniente assinalar o esquematismo como uma forte determinação para a existência do pensamento quando o conhecimento se manifesta para a consciência, dependente do conceito (relação intelectual) e independente dos conceitos.<sup>81</sup>

A comunicabilidade estética das crianças é exercida como ato de aprendizagem, com significação lúdica. O aspecto intelectual nessa proposição dá-se pelo desenvolvimento da criança em comunidade dinâmica, como a realização dos modos da manifestação da ludicidade, cuja experiência lúdica é inseparável da experiência estética. A experiência da criança com a beleza é essencial, uma vez que por esse caminho o sentimento moral se configura, ainda que o interesse empírico por artefatos e pela estética seja uma inclinação social que promova o refinamento da percepção do Homem.

A comunicabilidade estética da criança enlaça o brincar social espontâneo e uma racionalidade estética engendra a condição necessária para que exista a comunicabilidade universal. Desse modo, a criança experimenta diferentes oportunidades de comunicação na sociedade, mas quando surge a situação lúdica, crescem suas oportunidades de comunicabilidade estética e de aprendizagem. Assim, o brinquedo passa a exercer um papel importante na infância: ele circunscreve o ambiente social e enlaça a criança na cultura. Aliás, o brinquedo é mediado pela imaginação, participando do ciclo das transformações das crianças, consolidando-se em importantes etapas da vida do Homem. A presença do brinquedo ficou marcada pelo fato de ele fazer parte de rituais de passagens ou de momentos de transição. Como artefato da produção humana, esteve presente em situações religiosas, destinado à proteção das crianças, além de ter sido ativo na revolução industrial. O brinquedo é conceito, história, cultura, representação de ideias e ideologia estética.

---

<sup>81</sup> Esse ponto será desenvolvido no Capítulo 3, sob o título “Emancipação dos Esquemas Impostos”.

### 3. ESQUEMATISMO, EXPROPRIAÇÃO E EMANCIPAÇÃO

*Ninguém se torna sensível a não ser quando sua imaginação é estimulada e começa a transportar-se para fora de si.*

Terry Eagleton

A capacidade de esquematizar estabelece relações entre percepções e conceitos de forma subjetiva, convertendo as experiências em categorias. Horkheimer e Adorno (1985, p. 82) compreendem o significado dos esquemas na contemporaneidade, interpretando-os como o “funcionamento inconsciente do mecanismo intelectual que já estrutura a percepção em correspondência com o entendimento”. Sem intelectualidade da percepção, criticam os autores, não é possível que se estabeleça qualquer unidade do pensamento, já que isso representa o entendimento dirigido pela razão. Esse aspecto torna sistemática a unidade dos atos empíricos possíveis do entendimento conforme tarefa da razão. Confrontando a proposição dos filósofos frankfurtianos com o que fora pensado por Kant em CRP como atos do entendimento, compreender-se-á a crítica subjacente. Parte-se então do argumento kantiano para dizer que

tal como os actos do entendimento, sem os esquemas da sensibilidade, são indeterminados, de igual modo a unidade da razão é indeterminada em si mesma, com respeito às condições, relativamente às quais o entendimento deverá ligar sistematicamente os seus conceitos e quanto ao grau até onde deve fazê-lo. No entanto, embora não se possa encontrar na intuição nenhum esquema para a unidade sistemática completa de todos os conceitos do entendimento, pode e deve encontrar-se um análogo, desse esquema, que é a idéia do máximo da divisão e da ligação do conhecimento do entendimento num único princípio. (CRP, A 665, p. 547).

A ideia da razão será dada por um análogo ao esquema, o que leva a pensar que, por uma diferença da aplicação do conceito ao esquema, a razão não é um conhecimento do próprio objeto, mas, para poder ser sistematicamente ligada aos conceitos, como se faz quando se aplicam as categorias aos esquemas sensíveis, a razão tem que se estabelecer por meio do análogo que é a ideia da razão. Significa dizer que o esquema que não estiver esboçado conforme uma ideia perde a unidade sistemática, ou seja, de se fundar na própria razão. Para tanto deve-se levar em consideração o papel da imaginação no esquematismo, definido por Kant como “um produto transcendental da imaginação, referente à determinação do sentido interno em geral, segundo as condições de sua forma (o tempo), em relação a todas as representações” (CRP, A 142, p. 184). Essa definição se baseia em uma condição fundamental: o esquema é sempre, em si mesmo, um produto da imaginação<sup>82</sup> (seja o esquema da sensibilidade ou do conceito).

Segundo Kant, em CRP, um procedimento com base no juízo, que adapta conceitos às condições espaciais e temporais da intuição, é designado pelo esquematismo. Trata-se, pois, de garantir uma homogeneidade do universal e do particular,<sup>83</sup> a fim de estabelecer uma unidade funcional do entendimento, como o filósofo apresenta claramente:

O esquematismo do entendimento, por intermédio da síntese transcendental da imaginação, desemboca tão-somente na unidade de todo o diverso da intuição no sentido interno, e assim, indiretamente, na unidade da apercepção como função que corresponde ao sentido interno (a uma receptividade). Os esquemas dos conceitos puros do entendimento são, pois, as condições verdadeiras e únicas que conferem a esses conceitos uma relação a objetos, portanto, uma significação; e as categorias, portanto, no fim de contas, são apenas susceptíveis de um uso empírico possível, servindo unicamente para submeter os fenômenos às regras gerais da síntese, mediante os princípios de uma unidade necessária *a priori* (em virtude da reunião necessária de toda a consciência numa apercepção originária) e, desse modo, torná-los próprios a formar uma ligação universal numa experiência. (CRP, A 146, p. 186).

Atribui-se uma funcionalidade aos esquemas: primeiro por se tratar de significados conferidos à recepção por meio dos conceitos; segundo porque os fenômenos estão subsumidos nas categorias, sob os princípios de uma unidade necessária *a priori*, de modo a dotá-los de uma universalidade à experiência possível. Horkheimer e Adorno (1985, p. 82)

---

<sup>82</sup> Cf. CRP (A 140).

<sup>83</sup> Em CRP (A 137-138), Kant diz que toda subsunção de um objeto em um conceito possui homogeneidade, pois representa a aplicação da categoria aos fenômenos.

afirmam que toda essa funcionalidade impressa no entendimento de uma coisa consiste em “qualidade objetiva a inteligibilidade que o juízo subjetivo nela encontra, antes mesmo que ela penetre no ego”. Os autores também estão se referindo ao conceito kantiano de esquematismo quanto à forma de sua representação no fenômeno que destaca o esquema como “um monograma da imaginação pura *a priori*, pelo qual e segundo o qual são possíveis as imagens” (CRP, B 181, p. 184). Evidentemente não se pode esquecer a condição histórica em que esse esquematismo está inserido, pois se para Kant o esquema possui uma referência abstrata e funda-se na unidade arquitetônica da razão,<sup>84</sup> para Horkheimer e Adorno existe um desdobramento na história, uma vez que o esquematismo irá influenciar na determinação da percepção como qualidade objetiva da inteligibilidade do indivíduo.

Por meio do esquematismo há um direcionamento da percepção na sociedade. Horkheimer e Adorno (1985, p. 180-182) salientam que “a percepção só é possível na medida em que a coisa já é percebida como determinada; por exemplo, como pertencente a uma espécie [...]. O elemento subjetivo é cegamente introduzido por ela na aparente auto-doação do objeto”. Observa-se que há um caráter nitidamente ideológico implicado nessa questão, o que serve para Duarte (2005, p. 25) reafirmá-lo como algo que seja “abertamente opressivo”.

Um segundo aspecto do esquematismo, também examinado pela ótica de Duarte (2005) e que serve para aquecer essa reflexão, está em Adorno (2006). No que se refere à possibilidade de emancipação da percepção dos “esquemas de identificação imposta”, assim o autor se manifesta:

Tal éter [o momento sensível da arte] polariza-se na particularização, representa o não-subsumível que desafia o princípio dominante da realidade, o princípio de troca. O que aparece não é passível de troca, porque não é nem o elemento inerte que pode ser substituído por outro, nem uma generalidade vazia que, enquanto unidade distintiva, nivelaria a especificidade aí contida. Se tudo, na realidade, se tornou fungível, a arte apresenta ao todo para-outro imagens do que ela própria seria, emancipada dos esquemas de identificação imposta. (ADORNO, 2006, p. 102).

As influências supracitadas do esquematismo na experiência estética do indivíduo na contemporaneidade, verificadas por Duarte (2005), permitem destacar alguns aspectos: o direcionamento da percepção, a possibilidade de emancipação das amarras dos esquemas de identificação imposta e a opressão por meio da mercadoria cultural. Desse modo, seguem-se duas importantes reflexões. Uma é sobre o caráter social, por meio do qual a imaginação

---

<sup>84</sup> Cf. CRP (A 832, B 860).

esquematiza, instaura imediatamente uma forma de subsunção do esquematismo como fator de antecipação da percepção, condicionando cada sentido a ver “*a priori* o mundo como a matéria com a qual ele produz para si próprio [...], segundo os padrões do entendimento que decidirá depois como devem ser vistas” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 83). A outra referência reflexiva indica que o processo de usar a imaginação criadora como possibilidade de ruptura com os esquemas prontos é um desafio para a fundação das bases espirituais como contraposição à ordem vigente (DUARTE, 2005).

Essas reflexões apresentam elementos para que seja discutido o esquematismo à estética no âmbito da experiência da criança com o brinquedo. Nesse sentido, verifica-se um esquematismo sem conceito designado por uma forma estética e evocado pela imaginação criadora no contraponto da forma expropriada pela instrumentalização do brinquedo pronto. Por conseguinte, a expropriação do esquematismo pelo processo de instrumentalização, com inflexão do sentido estético, promove a reprodução dos produtos industrializados sob a ordem do funcionamento da percepção e pensamento humanos. É exercido, dessa maneira, de acordo com Duarte (2005, p. 16), “um controle social tão efetivo quanto dissimulado sobre as pessoas”, redirecionando a percepção com o objetivo econômico, usurpando delas a capacidade de esquematizar.

### 3.1 ACERCA DO ESQUEMA DA IMAGINAÇÃO NO BRINQUEDO

Com a doutrina do esquematismo,<sup>85</sup> ou a partir dela, pode-se refletir sobre o significado de ter um “esquematismo à estética”,<sup>86</sup> como aplicabilidade daquela doutrina – conforme Kant fez referência, em CFJ (§ 35), ao que seria “esquematismo sem conceito”. A contrapartida gnosiológica engendrada nessa discussão refere-se ao funcionamento da percepção na unidade sintética da consciência como condição objetiva para ter o conhecimento.

Kant afirma:

A unidade sintética da consciência é, pois, uma condição objectiva de todo o conhecimento, que me não é necessária simplesmente para conhecer um objecto, mas também porque a ela tem de estar submetida toda a intuição, para *se tornar*

<sup>85</sup> Esse tema é desenvolvido em CRP (A 137-147) sob o título “Dos Conceitos Puros do Entendimento”.

<sup>86</sup> Duarte (2005, p. 21) usa essa expressão para caracterizar o significado da reorientação estética apresentado por Kant em CFJ, na presença do esquematismo de Theodor Adorno, em *Teoria estética*.

*objecto para mim*, porque de outra maneira e sem esta síntese o diverso não se uniria numa consciência. (CRP, B 138, p. 137, grifo do autor).

Essa condição necessária para o conhecimento implica capacidade de reflexão do sujeito de acordo com as formas de sensibilidade, defendida por Kant sob o ponto de vista transcendental. Kant (CRP, B 151) adota então a síntese figurada, definida como síntese transcendental da imaginação, um exercício de espontaneidade que é dominante, para explicar como se efetua o trabalho da imaginação na autorreflexão do sujeito e como esta adquire características de determinação de objetos pensados nas categorias. Além do mais, toda e qualquer percepção se subsume nas categorias, como Kant confirma: “as categorias são condições de possibilidades da experiência e têm, pois também validade *a priori* em relação a todos os objetos da experiência” (CRP, B 161, p. 164). A percepção mais elementar do Homem do mundo exterior, enfim, está sujeita às conformações das categorias, às mais rudimentares percepções; portanto, adquire significados sob a condição do esquematismo (DUARTE, 2005).

Por conseguinte, uma tendência à homogeneização da percepção, o que para Kant parecia ser apenas um procedimento para um simples entendimento, tornou-se uma dificuldade que se vê a partir da definição de maior acorde do esquematismo: “esse esquematismo [...] é uma arte oculta nas profundezas da alma humana, cujo segredo de funcionamento dificilmente poderemos alguma vez arrancar à natureza e pôr a descoberto perante os olhos” (CRP, B 181, p. 184). Para Horkheimer (1975, p. 135), a dificuldade é de nível histórico, porque Kant não considerou em sua época, e nem poderia, “a realidade não como produto do trabalho social [...], mas individualmente orientado para objetivos certos”. No entanto, admite Horkheimer (1975), Kant compreendeu que no aspecto da subjetividade da qual depende a cognição individual existe uma unidade, que transpassa a atividade social como poder transcendental.

Além do mais, há na definição supracitada do esquematismo, dada por Horkheimer, o termo “obscuridade”. Trata-se de um pensamento que “apesar de toda a racionalidade é irracional” e define o caráter do homem nos últimos tempos, enfatiza o filósofo; portanto, “a ação conjunta dos homens na sociedade é o modo de existência de sua razão” (HORKHEIMER, 1975, p. 135).

Toda essa movimentação é para que se reflita sobre o esquematismo, mas também serve para apontar, é necessário lembrar, que existe um juízo lógico e um estético, sendo

este último como juízo sobre o belo, cuja percepção exige condições, expressa-se pelo prazer desinteressado, pela universalidade, pela finalidade sem fim (ou ausência de conceito) e pela necessidade (*sensus communis aestheticus*) de sua realização. Retomando a premissa inicial, segundo a qual no juízo estético ocorre uma esquematização sem conceito, tem-se a afirmação kantiana de que

visto que aqui não se encontre nenhum conceito de objeto como fundamento do juízo, assim ele somente pode consistir na subsunção da própria faculdade da imaginação (em uma representação pela qual um objeto é dado) à condição de que o entendimento em geral chegue da intuição a conceito. Isto é, visto que a liberdade da faculdade da imaginação consiste no fato de que esta esquematiza sem conceito, assim o juízo de gosto tem que assentar sobre uma simples sensação das faculdades reciprocamente vivificantes da imaginação em sua *liberdade* e o entendimento com sua *conformidade a leis*, portanto sobre um sentimento que permite ajudar o objeto segundo a conformidade final da representação (pela qual um objeto é dado) à promoção da faculdade de conhecimento em seu livre jogo. (CFJ, § 35, p. 133-134).

A partir desse trecho pode-se dizer que qualquer objeto é parte do esquematismo, mas que as semelhanças entre os juízos não os fazem proceder do mesmo modo. Daí que se um objeto do juízo lógico parte de um conceito é porque ele deve ser subsumido pelo menos em uma categoria dos conceitos do entendimento. Porém, se um objeto do juízo estético é sem conceito, então não seria equivocado, segundo Duarte (2005), admitir que se possa associar a relação e dizer que existe um “esquematismo sem conceito”. Inclusive é possível pensar que a percepção nessa qualidade de objeto, por estar livre de qualquer subordinação à categoria lógica dos conceitos, pode “levar ao juízo de gosto coincidir [ir] com a percepção de objetos exteriores num sentido mais geral”, de acordo com Duarte (2005, p. 26-27).

Uma hipotipose, definida como apresentação ou interpretação de conceitos e ideias, permite oferecer uma explicação para se pensar sobre a esquematização por conceito (direta ou indiretamente) (CFJ, § 59). A hipotipose tem um papel indispensável na constituição interpretativa do objeto estético como sensibilização<sup>87</sup> e aparece de duas maneiras: quando é a apresentação de um esquema diretamente ligada a um conceito, denomina-se esquemática; quando a apresentação é indireta, por meio do símbolo, é chamada de simbólica, regida por uma analogia (CFJ, § 59, 255-256). Se o que interessa à hipotipose é a relação com o conceito, então é importante ressaltar o papel do esquema nessa constituição. Primeiro deve-se lembrar que o esquema em geral articula-se sempre com a imaginação, condição formal da

---

<sup>87</sup> Ver Caygill (2000, p. 170-171).

sensibilidade restrita pelo conceito, mas que gera significação no processo de operar o esquematismo (CRP, A 140).

Os conceitos como meras funções do entendimento atribuem significados à sensibilidade, mas também o restringem. Além disso, o esquematismo pode ser pensado por analogia (simbólica) – é a partir daí que Kant (CFJ, 259) funda o belo como símbolo, por conceber a beleza como aquela que apraz imediatamente, sem nenhum interesse, considerada como livre imaginação, a qual segue um princípio subjetivo e universal. Assim, essas coordenadas podem conduzir a um termo e levar a dizer que não existe um esquema lógico que subsuma a representação do belo em um conceito, mas que a liberdade da imaginação esquematiza sem conceito (CFJ, § 35).

Quando se diz que a imaginação esquematiza, adota-se a seguinte condição fundamental: o entendimento opera por esquemas.<sup>88</sup> O esquema, como dito anteriormente, tanto pode se referir à sensibilidade quanto aos conceitos, mas deve-se considerar também que a imaginação é simbólica e pode operar símbolos (A, § 31). Ademais, a representação, sob condição sensível do conceito do entendimento, pode ser usada como uma possível aplicação conceitual a um objeto sensível e se apresentar como um análogo. Logo, representação da realidade, em CFJ (§59), pode ser feita por meio dos conceitos e das ideias na razão.<sup>89</sup> Assim, também há, a partir das ideias estéticas, símbolos para a constituição de metáforas no pensamento, implicando reflexão, uma vez que são expressos objetos referidos à realidade objetiva.

Na medida em que a sociedade capitalista se apropria da descoberta de Kant sobre o funcionamento do intelecto do Homem, por meio da teoria do esquematismo, as relações entre percepção e pensamento são direcionadas ao exercício de um controle social sobre a manutenção de uma ordem vigente: “exerce [-se] um controle social tão efetivo quanto dissimulado sobre as pessoas” (DUARTE, 2005, p. 16). Nesse sentido, produzir ideias previamente articuladas é antever modos de programar os produtos culturais por via de um procedimento social administrado e garantir uma estrutura para o consumo, calcado em uma segurança dada pela marca do produto.

Diante de tal quadro, estabelece-se a primeira referência ao esquematismo – mostrado por Duarte (2005), na crítica de Horkheimer e Adorno (1985) – concernente aos produtos dirigidos à intelectualidade da percepção, subsumindo o consumidor em uma marca (mercadoria). Em síntese, pode-se dizer que “o esquematismo é o primeiro serviço prestado

---

<sup>88</sup> Cf. CRP (A 138-140, B 180).

<sup>89</sup> Ver também CRP (A 568, 641, 643).

[...] ao cliente” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 117). Os brinquedos industrializados são exemplos desse feitiço de racionalidade que é definido completamente por um esquema estereotipado de percepção, de aparência imediata, mas que é, no entanto, totalmente mediatizado por um sistema administrado.

### 3.2 ELEMENTOS DA EXPROPRIAÇÃO DO ESQUEMATISMO

O esquematismo fornece a base para a reflexão do sujeito e pretende garantir a comunicabilidade de uma ideia ao outro mediante a representação deste por meio de uma categoria. Para tanto, um conceito para ser comunicável tem que se tornar homogêneo em sua representação, dada a categoria mediante um juízo lógico. Do ponto de vista transcendental, a capacidade de reflexão do sujeito tem que se constituir de condições suficientes e necessárias para processar a sensibilidade, estabelecendo bases sobre as quais possam ser construídas hipóteses fundadas na crítica semântica e voltadas à experiência possível, para que ela seja inteligível e inserida por meio de um juízo subjetivo.

A autonomia do sujeito está associada à capacidade de esquematizar, constitui-se sobre o esquematismo e consiste na capacidade de refletir. Assim é estabelecido “o relacionamento entre as percepções sensíveis e os conceitos a elas correspondentes enquanto oriundo de um desempenho subjetivo, impossível de ser substituído por um processo mecânico” (DUARTE, 2005, p. 15). Por conseguinte, o papel do esquematismo que estabelece a condição de interpretação e significação no contexto do sujeito para pensar o mundo é logo determinado, na medida em que o direcionamento de sua percepção passa a ser dado pelo processo produtivo na sociedade capitalista.

Todavia, a referência genérica ao esquematismo, de acordo com Duarte (2005), ganha a marca reflexiva com Horkheimer e Adorno: sujeito transcendental kantiano e o processo produtivo do capitalismo tardio; a estética desapropriada para servir ao interesse do modelo hegemônico cultural na sociedade. Quanto ao primeiro, pode-se observar o impacto com que Horkheimer e Adorno (1985, p. 82) traduzem o seu efeito na sociedade: “[...] sem a intelectualidade da percepção, nenhuma impressão se ajustaria ao conceito, nenhuma categoria ao exemplar, e muito menos o pensamento teria qualquer unidade [...]”. Revela-se assim o processo de funcionamento do intelecto do Homem: percepção e pensamento. Sensibilidade, tempo, conceito, imaginação e categorias pertencem à doutrina do

esquematismo, mas que é expropriado e apropriado ao mecanismo processual do pensar direcionado pelo controle social efetivo e dissimulado, como afirma Duarte (2005)

A fragilidade do sujeito diante do interesse da sociedade industrial parte da concepção de que tudo vira mercadoria. Os modelos prontos são para ser consumidos e o esforço da ideologia capitalista envolve a criação de novas necessidades para manter os homens consumindo. Por conseguinte, os valores são imediatizados e devem ser incorporados como indispensáveis à vida contemporânea, tomando o esquematismo como o procedimento do pensar na sociedade capitalista, posto que é possível prever como os Homens agem e pensam e tirar proveito disso. A partir desse redirecionamento da percepção, os consumidores sujeitam-se ao sistema econômico e aos produtos classificados de acordo com os interesses da indústria, conforme Horkheimer e Adorno (1985, p. 116) distinguem:

O esquematismo do procedimento mostra-se no fato de que os produtos mecanicamente diferenciados acabam por se revelar sempre como a mesma coisa. A diferença entre a série Chrysler e a série General Motors é no fundo uma distinção ilusória, como já sabe toda criança interessada em modelos de automóveis. As vantagens e desvantagens que os conhecedores discutem servem apenas para perpetuar a ilusão da concorrência e da possibilidade de escolha. O mesmo passa com as produções de Warner Brothers e da Metro Goldwyn Mayer.

O que está em questão não são as diferenças dos modelos e seus valores econômicos. Inclusive seria possível substituir o exemplo dado acima por marcas de brinquedos – Hasbro ou Marvel – e não se alteraria o sentido caracterizado pelos autores frankfurtianos. A discussão é clara e representa o triunfo da reorientação promovida pelo capital na produção de artefatos, isto é, de acordo com a análise de Horkheimer e Adorno (1985, p. 117): “para o consumidor, não há nada mais a classificar que não tenha sido antecipado no esquematismo da produção”. Essa antecipação dos juízos, cuja designação cunhada por Horkheimer e Adorno (1985) é nomeada de pré-censura dos artefatos produzidos pela sociedade capitalista, subordina o Homem a um consumo imediato. Nesse contexto, introduzem-se na esfera dos negócios os *managements*, com a concepção de que o *marketing* é um componente indispensável na elaboração dos negócios, associado à experiência da marca.<sup>90</sup>

---

<sup>90</sup> Marca registrada ou marca registrada comercial, traduzida simbolicamente por ® ou ™, *trademark* em alguns países, é um nome ou símbolo que serve para identificar uma empresa ou produto. Também são consideradas marcas registradas como um tipo de propriedade intelectual e sua efetividade depende do registro de exclusividade concedido por autoridades governamentais competentes. Podem ser caracterizadas geralmente por logotipos, palavras ou frases (*slogan*), que têm a função de permitir ao consumidor identificar a origem de um

A proposta do *marketing* é oferecer uma experiência inesquecível após a outra, uma vez que no ritmo da vida atual uma pessoa comum tem a possibilidade de ver três mil anúncios publicitários por dia – o que, aliás, não tem sido suficiente para informar o consumidor.<sup>91</sup> As pesquisas científicas sobre o comportamento humano e estudos cognitivos disponibilizam dados para que se realize a expropriação por meio do “*marketing* sensorial” com o intuito de vender mais e mais produtos. Essa especificidade de *marketing* está baseada na informação de que “as pessoas lembram mais ou menos 20% do que ouvem; se ouvem e vêem, o nível de recordação aumenta para 80%” (McKINLEY, 2008).

É o caso também de se adotarem os padrões estabelecidos pelas equipes de *management*, que decidem o que deve ser entregue ao público, quando e como. Estuda-se o estilo de vida das pessoas para aumentar nelas a dependência total do produto, uma vez que a mídia propaga, em velocidade vertiginosa, seus interesses pela rede de acessibilidade: internet, mensagens instantâneas, telefones móveis, *blogs* e outros meios. Horkheimer e Adorno (1985, p. 83) já haviam percebido que o pensamento calculador “não conhece nenhuma outra função senão a de preparar o objeto a partir de um mero material sensorial como material para a subjugação”. A percepção é organizada e serve para administrar a experiência do indivíduo, pois antes mesmo de ocorrer já foi preparada segundo padrões decididos e confirmados pela ação do consumidor. A intenção é manter a economia acesa, e é por esse motivo que a indústria de modo geral tem como uma de suas tarefas dar ao produto um esteticismo. Essa é uma condição prevista atualmente pelo *design* de *beautility*, procedimento usado para dotar o produto com o aspecto de “beleza aderente” e, ao mesmo tempo, com funcionalidade. Os brinquedos industrializados são exemplos dessa situação na sociedade capitalista.

Os procedimentos para a produção em série de produtos padronizados são mecanicamente semelhantes e ao mesmo tempo diferenciados. Dessa forma, um determinado artefato, um alimento empacotado, um espetáculo para a TV são semelhantes, assim como uma exposição de arte itinerante de um artista famoso, como Picasso, revestido pelo *marketing* empresarial, revela-se sempre a mesma coisa, por ser visto como mercadoria cultural, apesar de ser um produto diferente. A percepção estereotipada é igual em qualquer situação; não há o poder de imaginação, já que a reflexão é dirigida em função dos consumidores no sistema econômico e pelas proposições do *management*.

---

produto ou serviço, de modo que possa distinguir esse produto ou serviço de outros similares existentes no mercado. Disponível em: <<http://br.hsmglobal.com>>.

<sup>91</sup> Disponível em: <<http://br.hsmglobal.com>>.

O produto encontra-se esquematizado e o que se observa como sendo o “tudo pronto” disponibiliza-se ao consumidor: pensado, refletido, elaborado, projetado, ambientado e tudo mais que precisava ser para proporcionar uma experiência de sedução única e memorável. Pelo impacto da imediatividade no atendimento à necessidade do cliente e emprego de estratégias de *marketing* e de “bom” *design*, fornecem-se fortes argumentos para o uso dos sentidos como elementos-chave na construção de uma personalidade do produto por meio da recordação.<sup>92</sup> Sem que o consumidor tenha podido ter tempo para desejar, a cultura econômica fá-lo-á despertar e possuir a precisão de uma marca. Assim que um interesse do consumo surge, outro aparece para a satisfação imediata.

Ao se referirem à identificação imediata do consumidor com a realidade, Horkheimer e Adorno (1985) igualmente tomam como exemplo a obra fílmica. Os autores traduzem a dificuldade que o indivíduo tem de se desvencilhar da ilusão de que o mundo exterior é o prolongamento do filme. Esse condicionamento conceitual o familiariza com a experiência de algo que só é possível porque a economia de mercado é a forma atual da razão instrumental. Contemporaneamente, segundo Horkheimer e Adorno (1985, p. 119),

a atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural não precisa ser reduzida a mecanismos psicológicos. Os próprios produtores – e entre eles em primeiro lugar o mais característico, o filme sonoro – paralisam essas capacidades em virtude de sua própria constituição objetiva. São feitos de tal forma que sua apreensão adequada exige, é verdade, presteza, dom de observação, conhecimentos específicos, mas também de tal sorte que proíbem a atividade intelectual do espectador, se ele não quiser perder os fatos que desfilam velozmente diante de seus olhos. O esforço, contudo, está tão profundamente inculcado que não precisa ser atualizado em cada caso para realçar a imaginação.

O consumidor não precisa mais interpretar, pensar, fazer algum esforço para entender qualquer coisa, pois tudo já lhe é entregue pronto. O medo do *management* é que na era da acessibilidade total possa haver pessoas que ainda não foram afetadas pelo condicionamento do programa de opinião pré-elaborado, o que se reverteria em um grande problema de divulgação de um produto. Observa-se que as opiniões se propagam pela mídia em rede em uma velocidade impensável, e que a insatisfação do consumidor é um ponto frágil dos serviços que se colocam sob três camadas aderentes: *design*, *marketing* e publicidade.

---

<sup>92</sup> Adorno (1994) desenvolveu em sua tese sobre a “Teoria do Ouvinte” uma importante crítica sobre a recordação, chamada de “Reconhecimento e Aceitação”. Esse tema será melhor desenvolvido no tópico 3.2.1 desta exposição.

Horkheimer e Adorno sabiam que seria inevitável a reprodução do modelo industrial como padrão para o desenvolvimento do processo de reprodução mais simples com referência na reprodução ampliada. Por exemplo: a manifestação da indústria cultural é o modelo da indústria em geral. Esse processo de racionalização incorpora o que os autores chamam de estereótipo:

A tradução estereotipada de tudo, até mesmo do que ainda não foi pensado, no esquema da reprodutibilidade mecânica supera em rigor e valor todo verdadeiro estilo, cujo conceito serve aos amigos da cultura para transfigurar em algo de orgânico o passado pré-capitalista. [...] Tudo o que vem a público está tão profundamente marcado que nada pode surgir sem exibir de antemão os traços do jargão e sem se credenciar à aprovação ao primeiro olhar. (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 120).

Para se orientar pelo princípio *beautility*, “não basta ser bom, tem que parecer ser bom”. Esse jargão tende a se apoderar do consumidor subordinado à marca do produto; essa expropriação fundada na razão instrumental não esconde a identidade de um produto, revela-se por meio de um estereótipo. Apesar de todo o esforço kantiano de poder cumprir com o papel desvelador (ainda no esclarecimento), a sociedade acabou seguindo pelo esforço do princípio da instrumentalidade, cada vez mais no caminho desse esforço pelo reforço de uma mercadoria mais especificada. O propósito não é somente atender à necessidade pública de produção, mas também desafiar o próprio mercado, no sentido de propor e fornecer: permanece a onda do mercado sob o regime da concorrência. Então, a mercadoria, o principal elemento, que desde cedo adotara a “pedagogia dos sentidos”,<sup>93</sup> como componente integrador de sua façanha ao atendimento público, agora mais que tudo se reveste de um papel de mobilizar o esquematismo objetivo a seu favor. A mercadoria, por conseguinte, é tratada como experiência intelectual, uma vez que se exige mais das táticas que estabelecem o poder dos instrumentos que consolidam um mercado móbil de rotatividade dos clientes fiéis; o que explica, dizem Horkheimer e Adorno (1985, p. 114), “o círculo da manipulação e necessidade retroativa [os padrões nascem da própria necessidade do consumidor]”.

O esquematismo como papel estruturante do esclarecimento, assinalam Horkheimer e Adorno (1985), é o suporte do funcionamento do intelecto humano,<sup>94</sup> o legado histórico de um totalitarismo que se renova em várias instâncias sociais. Passa a ser adotado como

<sup>93</sup> Duarte (2005, p. 21) usa essa expressão para caracterizar a apropriação do esquematismo pelo capitalismo, como forma de “garantir a rentabilidade do capital e a manutenção da ordem vigente”.

<sup>94</sup> Cf. Horkheimer e Adorno (1985), sobretudo p. 82.

conceito estético, mediante a abordagem da ligação dele com o juízo estético. Duarte (2005, p. 16) analisa essa associação fundamental por considerar que o pensamento kantiano ganha uma significativa interpretação quando ligado à reflexão da “teoria crítica da sociedade”, na medida em que a reflexão sobre o sujeito transcendental influi na constituição do esquematismo. Consequentemente, há um princípio submerso no texto dos autores da *Dialética do Esclarecimento*, que se referem a cultura como uma mercadoria paradoxal, o que é particularizado pela ideia expropriante de que

quanto mais destituída de sentido esta parece ser no regime do monopólio, mas todopoderosa ela se torna. Os motivos são marcadamente econômicos. Quanto maior é a certeza de que se poderia viver sem toda essa indústria cultural, maior a saturação e a apatia que ela não pode deixar se reproduzir entre os consumidores. Por si só ela não consegue fazer muito contra essa tendência. A publicidade é seu elixir. Mas como seu produto reduz incessantemente o prazer que promete como mercadoria a uma simples promessa, ele acaba por coincidir com a publicidade de que precisa, por se intangível. (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 151).

Certamente isso está de acordo com a organização do capital e não efetivamente com o desejo de esclarecimento do Homem. Sua unidade de esquematização é deteriorada cada vez que se submete ao empenho da mídia de todos os matizes; ou simplesmente quando alguém vai ao supermercado e se depara com o *layout* da organização das mercadorias, estrategicamente situadas para usurpar o poder de esquematização do indivíduo.

O conceito de utilidade passou a ser associado à forma de dotar o artefato de beleza aderente, o meio encontrado pelo *design* para tornar o produto atrativo ao público. Mais uma vez volta-se ao conceito *beautility* para dizer que essa é uma tentativa de promover alguma experiência sensorial no indivíduo – mas só até esse ponto, visto que dessa forma o contato sensorial é mais importante que a reflexão; o que vende o produto é, por exemplo, a tutilidade, e não o pensar sobre ele. O uso da beleza aderente como acessória é uma forma de dotar um objeto de um poder atrativo tão convincente que esconde toda a utilidade desse objeto, mas cria a ilusão de uma satisfação agradável.

O esquematismo da estética contrapõe-se à “percepção do esquematismo imposto”, conforme mostra Duarte (2005, p. 32). É base para a expropriação, um modo de contrapor-se à agressão da indústria sobre a liberdade do ser humano. Uma aparente concordância do consumidor não o separa do produto (bom e barato), esta de fato é apenas o vínculo dado pelo

puro interesse e o subordina à marca. O consumidor adere ao produto e à marca por meio de uma trama bem elaborada e gestada pelos homens do *management*.

Acredita-se que seja pela falta de reflexão que o consumidor concorda em possuir a marca, que ele aceita o produto que mais lhe proporciona satisfação, pela repetição contínua, *ad nauseam*, dessa mercadoria na mente. A música, por exemplo, aplicada pelo *marketing*, torna-se uma ferramenta poderosa e impactante para produzir novos consumidores. Adorno (1994, p. 181) estudou sobre o papel que desempenha “a música de massas na psicologia de suas vítimas”, criando um esquema de apropriação, tirando do indivíduo a decisão e o julgamento. No trecho seguinte, o autor faz uma referência a essa questão, ressaltando o fato de a adesão entusiasmada do consumidor ocorrer por

relaciona[r]-se manifestamente com a produção, através do mecanismo de difusão, o que acontece precisamente mediante a propaganda. A audição regressiva ocorre tão logo a propaganda faça ouvir a sua voz de terror, ou seja: no próprio momento em que, ante o poderio da mercadoria anunciada, já não resta à consciência do comprador e do ouvinte outra alternativa senão capitular e comprar a sua paz de espírito, fazendo com que a mercadoria oferecida se torne literalmente sua propriedade. Na audição regressiva o anúncio publicitário assume caráter de coação. (ADORNO, 1994, p. 181).

A dimensão estética expropriada consiste em adotar o estilo das mercadorias como condição de um totalitarismo do belo aderente. Tal ordem padroniza a estética, com o intuito de retirar-lhe o juízo, tornando-a apenas um suporte à codificação programada: o estilo é perpassado pela programação visual, com base nas artes gráficas ou na arquitetura, no *design* gráfico, no *design* do objeto etc. O impacto fulminante da expropriação do esquematismo está na determinação de subordinar o consumidor fiel à marca dos produtos. Um exemplo é a seguinte informação:

[...] um carrinho motorizado desenvolvido para a Coca-Cola que traz uma pequena geladeira e permite aos promotores passear entre o público entregando o refrigerante. Uma pesquisa feita com os consumidores mostrou que 43% deles acharam a bebida mais saborosa quando comprada neste carrinho. O produto era exatamente o mesmo, mas uma nova experiência como algo que surpreendeu a visão, provocou uma sensação ainda melhor ao consumir o refrigerante. (HSM MANAGEMENT, 2008).

O grau de sensibilidade diminui ou aumenta pela satisfação do consumidor com o objeto, centrado em um conceito. A expropriação do esquematismo pelo dado sensível representa a aceitação de tudo o que pode ser ofertado ao consumidor para a satisfação ilusória, por meio de um mecanismo de ordem autoritária. Pode-se entender essa situação usando a análise de Horkheimer e Adorno (1985, p. 174), caracterizando-a como mimética: “se o exterior se torna para a primeira o modelo ao qual o interior se ajusta, o estranho tornando-se o familiar, a segunda transpõe o interior prestes a saltar para o exterior e caracteriza o mais familiar com algo de hostil”. Uma racionalidade ligada à dominação desencadeia a situação em que os indivíduos estão privados de suas próprias opiniões, mediados pelo esquema objetivo de um totalitarismo baseado na identidade do consumidor.

A doutrina do esquematismo como promessa de emancipação dada pelo esclarecimento cedeu sua autonomia à expropriação pela razão formalizada pelo positivismo. Na visão de Horkheimer (2002, p. 30), a razão tornou-se um instrumento, o que levou o domínio intelectual a ser coordenado pelo uso da força no domínio político: “quanto mais as idéias se tornam automáticas, instrumentalizadas, menos alguém vê nelas pensamentos com um significado próprio”. Tal debilitação se deve ao processo social, cuja característica principal encerra uma universalidade como princípio lógico da mercadoria.

No processo de expropriação do esquematismo promovido pela indústria cultural estão relacionados a familiaridade ou o reconhecimento daquilo já conhecido, forjados pelos produtores, com a finalidade de fornecer aos consumidores critérios que orientem a escolha de produtos ou coisas prontas. Os clichês, por exemplo, são elementos “prontos para serem empregados arbitrariamente aqui e ali e completamente definidos pela finalidade que lhes cabe no esquema” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 117). A construção esquemática desses elementos insere-se na experiência do indivíduo sem que a imaginação criadora seja solicitada, cedendo lugar à memorização exigida pelas matrizes de reprodução que irão ser a referência estrutural da repetição esquematizada: “a imaginação ativa na experiência é apenas uma recepção ávida”, concordam Horkheimer e Adorno (1985, p. 187).

O mundo da produção em série, a estereotipia – que é seu esquema – substitui o trabalho categorial. O juízo não se apóia mais numa síntese efetivamente realizada, mas numa cega subsunção. [...] Na sociedade industrial avançada ocorre uma regressão a um modo de efetuação do juízo que se pode dizer desprovido de juízo, do poder de discriminação [...]. Através dos modelos conceituais e termos técnicos que constituem a estrita razão imposta pela desintegração da linguagem. O perceber não se encontra mais presente no processo de percepção. (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 188).

Um ponto fundamental do problema da expropriação foi assinalado no trecho acima: o juízo. Este, que em uma fase histórica consistia no papel da discriminação da razão, passou – entre a prática da troca e a administração – pela etapa da ponderação “que proporcionava certa proteção ao sujeito do juízo contra uma identidade brutal com o predicado” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 188). No campo da experiência individual, a sensibilidade tornou-se um engodo e a capacidade de julgar ofusca-se mediante a produção estandardizada engendrada pela mercadoria. Por conseguinte, o que pode ocorrer é que se a imaginação fosse lesada, como pensam ter ocorrido Horkheimer e Adorno, a verdade estaria distorcida e a percepção seria dada pela coisa já percebida como determinada: ela seria “a imediatidade mediatizada, o pensamento com força de sedução da sensibilidade” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 180). Percebe-se que com a usurpação da imaginação produtora por meio de modelos impostos e a adoção dos estereótipos como esquemas que se reproduzem na expropriação do esquematismo a imaginação fica lesada, proporcionando ao indivíduo uma percepção destorcida da realidade objetiva.

O percebedor, nesse caso, será aquele indivíduo que foi excluído de seu papel no processo de percepção individual e está aprisionado no modo de pensar e receber tudo previamente elaborado pela racionalidade técnica e econômica. Ao caracterizar o percebedor, Horkheimer e Adorno (1985, p. 188-189) dizem que

ele não mobiliza mais a passividade ativa do conhecimento, na qual os elementos categoriais se deixam modelar de maneira adequada pelo “dado” convencionalmente pré-formado, e este por aqueles, de tal modo que se faça justiça ao objeto percebido [...]. Quanto mais a evolução técnica torna supérfluo o trabalho físico, tanto mais fervorosamente este é transformado no modelo do trabalho espiritual, que é preciso impedir, no entanto, de tirar as conseqüências disso [...]. A falta de consideração pelo sujeito torna as coisas fáceis para a administração [...]. A indiferença pelo indivíduo que se exprime na lógica não é senão uma conclusão tirada do processo econômico. O indivíduo tornou-se um obstáculo à produção.

Se o indivíduo perde seu *status* de sujeito, a indústria cultural pode com mais facilidade promover a aceitação de qualquer produto para ser consumido. Se ele é o sujeito, um homem que pensa e reflete sobre sua condição diante da opressão da economia de mercado, então ele é um obstáculo à produção. O processo econômico não precisa de indivíduos, mas necessita de consumidores. Significa dizer que quanto mais o indivíduo estiver subordinado à racionalidade econômica mais ele será expropriado psicologicamente e forçado a consumir os produtos industriais. Em se tratando de consumo, todas as decisões são

previamente tomadas pelos administradores dos produtos para que o indivíduo seja apenas um consumidor e não emancipado da tutela imposta pelo esquema da cultura de massa.

Uma vez que a produção em série dada pelo trabalho estritamente técnico afasta o produto final (o trabalho humano) do trabalho físico e este é transformado no modelo do trabalho espiritual, a lógica então participa do processo de rotulação, o próprio Homem não mais se reconhece no mundo que ele próprio ajudou a ser o que é. Horkheimer e Adorno (1985, p. 188-190) mostram que os Homens embrutecidos e desprovidos do pensar dialético contemplam o mundo do progresso da sociedade industrial transformados pela loucura, sua realidade política. Esse estado das coisas favorece que as massas sejam facilmente manobradas para aceitar a mentalidade do tudo igual, o já pronto.

Os indivíduos são poupados do trabalho (ou do prazer), tendo apenas a tarefa de escolher entre um ou outro, como em um cardápio. Para Horkheimer e Adorno, o problema está na superação dessa mentalidade. A dificuldade é que não se permite sair do círculo demarcado pelo estereotipo, acabando-se por transformar as opções em contrários da diferença: "não é só o *ticket* anti-semita que é anti-semita, mas a mentalidade de *ticket* em geral" (1985, p. 193). Todos os indivíduos que se deixaram destituir de seu poder de julgar só pensam na forma baseada do *ticket*, já que tal condição é intrínseca a esse sistema<sup>95</sup>.

Cria-se a falta de consideração, a indiferença é dada pelo processo econômico. A aparência é tudo, desde os artefatos até as pessoas. Ser indivíduo pode desfavorecer a produção, razão pela qual se investe na individualidade e, assim, esse indivíduo pode ser consumidor – a racionalidade da economia é o princípio da expropriação.

Diante de tanto conhecimento a ser aplicado e vendido no mercado de consumo, a instrumentalidade torna-se sujeito-objeto da repressão. E a loucura é a corriqueira companheira do progresso industrial, na reificação que suprime o indivíduo (o que faz o Homem ser tratado como coisa), parecendo ser a realidade indestrutível e densa, congelando a espontaneidade.

Duarte (2005) explica que a expropriação do esquematismo alcança um patamar político e ideológico, no qual estão envolvidos as democracias formais, os aparatos repressivos, a difusão de ideologias e o Estado autoritário. Com relação a essa situação, os filósofos frankfurtianos usam sem muita explicitação os correlatos “esquema” e “esquematizar” para se referir ao esquematismo que se engendra na questão. Um dos fatores que importa observar consiste ao que se designa ao significado da mercadoria, pois esta é

---

<sup>95</sup> Cf. Horkheimer e Adorno (1985, p. 189-193).

preparada para que seja o desejo de consumo do indivíduo, a satisfação da sociedade industrial portadora da razão no que concerne ao produto da indústria cultural como “tudo pronto”.

### 3.2.1 Tendência à homogeneização e o artefato lúdico

Em CFJ, Kant proferiu sobre a menoridade no século XVIII para questionar a respeito do Homem que se submete ao entendimento de outrem. *Sapere aude!* (Ousa saber!), tal foi o lema do esclarecimento. Mas a história foi testemunha de que isso não bastou e continuou a conformar: a emancipação da religião deu lugar à submissão ideológica da liberdade do Homem; a racionalidade técnica suprimiu a autonomia encarcerando a utopia em favor da negação da dimensão emancipatória, conforme analisa Pucci (1994, p. 23):

A ciência, a tecnologia, o conhecimento, sonhados pelos primeiros pensadores modernos como possibilidades de minorar os sofrimentos dos homens, de instrumentalizá-los para a criação de um novo mundo, vão perdendo cada vez mais seu potencial libertário. A razão emancipatória vai se tornando reprimida, ofuscada. Com o surgimento do capitalismo monopolista e seu desenvolvimento além dos limites europeus, com a intensificação colonialista, com as revoluções científicas contemporâneas, o predomínio da dimensão instrumental da Razão se torna onipresente. E a sociedade unidimensional, liderada pelos técnicos e pela ciência, se transformou em instrumento de produção e de dominação.

O Homem, na promessa de uma vida autônoma, afirmara que o processo técnico, o saber aplicado, o pensar unidimensional, tornar-se-iam ferramentas para a felicidade e bem-estar da humanidade. No lugar disso, o positivismo – como doutrina do conhecimento que segue os critérios da indústria cultural (ADORNO, 2003) – esqueceu e projetou uma política social de tal modo que tudo se tornou instrumental. A inferência de Horkheimer e Adorno (1985, p. 118) quanto a essa questão revela-se na seguinte expressão: “O mundo inteiro é forçado a passar pelo filtro da indústria cultural”. Essa conclusão da dupla frankfurtiana sobre a indústria cultural ressalta a tendência de homogeneização de tudo na vida em sociedade: os meios de comunicação, a educação, o trabalho, o lazer, a vida doméstica, o brinquedo das crianças, entre muitas outras coisas.

Nessa atmosfera tendenciosa, dois aspectos devem ser tomados de interesse nessa crítica: o significado do brinquedo como artefato pronto e o papel das imagens pré-censuradas

mediante o brinquedo inserido no brincar social das crianças. Essas implicações influenciam enormemente a manifestação livre da ludicidade da criança, pois um falso construto estético a ela é oferecido, em uma sociedade na qual tudo vira mercadoria e tem como mérito oferecer conteúdos prontos por meio de brinquedos que estão no patamar dos artefatos pré-censurados. O sentimento de prazer torna-se clichê, estigmatizado pelo poder dominante, econômico e social: “no domínio do sentimento puro [...], tudo o que se assemelha à logicidade é tabu. [...] O sentimento transforma-se assim no seu contrário: é reificado” (ADORNO, 2003, p. 127). Essa panaceia instrumental da homogeneização persiste na ordem de desfigurar a sensibilidade e promove o “totalitarismo do belo aderente” com base no estereótipo, como se isso fosse necessário a toda realidade, preparando o mundo para vivenciá-lo como herança cultural.

Os padrões resultam das necessidades dos consumidores, mas as necessidades destes não são suas, e sim as que lhes são produzidas *ad nauseam* – o ciclo da manipulação e da necessidade retroativa – e, por isso, aceitas sem obstáculo (HORKHEIMER; ADORNO, 1985). Essa ideia de preparar coisas com o intuito de subjugar o outro é o jogo que se realiza na sociedade de produção de massa. O artefato passa então a ser o material sensorial, resultante da forma com a qual a estética irá revesti-lo na condição de produto industrializado. Tudo pronto é a ordem. Para conquistar consumidores é preciso despejar o temperamento ideológico na forma de fazer do consumismo o único modo de ser. Se tudo tende a converter-se em mercadoria, é preciso examinar o significado dessa função técnica na economia. A crítica formulada na *Dialética do Esclarecimento* atende à premissa dessa formulação na reprodução da mercadoria: “bens padronizados para a satisfação de necessidades iguais” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 114).

Um dos aspectos concernentes a essa função é designado pela subsunção dos valores hegemônicos e adotado pelo processo instituído pela cultura de massa. Com efeito, um conjunto de elementos fará parte desses valores como repertório, a título da cultura no domínio da administração: estilo, *beautility*, frases prontas, repetibilidade, sensibilidade, habilidades sensoriais e motoras como desafios para serem superados física e intelectualmente na imediaticidade da ação realizada, agilidade do uso da falsa percepção (o olho é mais rápido que a mão). À maneira *jam*<sup>96</sup> a percepção estética deixa de ser a capacidade de entendimento e

---

<sup>96</sup> Esse termo poderia ser traduzido pela palavra improvisação, mas tem em si algo que vai além dessa conotação. Para Horkheimer e Adorno (1985, p. 115), o que está posto é que se pode adaptar ou deturpar uma obra clássica, por exemplo, para ser usada como fundo musical em um filme, no cinema: “é a explicação a partir do peso específico do aparelho técnico e do pessoal, que devem todavia ser compreendidos, em seus menores detalhes, como parte, como partes do mecanismo econômico de seleção”.

interpretação do mundo sensível para ser uma espécie de improviso sensorial automatizado dos sentidos, deixando de mediatizar para imediatizar. Introduzindo-se no esquema do mundo economicamente ativo, traduz-se como a estética do estereótipo, a falsa estética. Desse modo, promove-se uma educação com base no estereótipo, dirigida por uma pedagogia dos sentidos.

Quando a “falsa estética”, cultivada pela falsa projeção, passa a ser o esquematismo adotado pela paranoia do mercado consumidor, o produto pronto torna-se a panaceia da subordinação, da fidelidade do consumidor à marca: “os clichês prontos [...] completamente definidos pela finalidade que lhes cabe no esquema. [...] Eis aí a razão de ser” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 117-118). A falsa estética condicionada e dirigida. Por conseguinte, a condição humana é tratada como se fosse ausente, já que a necessidade de consumo dos produtos prontos é elaborada para uma satisfação não humana. Insere-se na manutenção da própria economia e no seu mercado, com base na humanidade: “[...] o que não foi visto como ser humano, e, no entanto, é um ser humano, torna-se uma coisa, para que não possa mais refutar por nenhum impulso o olhar maníaco” (HORKHEIMER, 1975, p. 119). A verdade é que com a concepção do “tudo pronto”, quer-se garantir a dominação, o índice econômico, o índice de audiência, o *status quo*, toda a hegemonia. Por fim, é a própria continuidade da cultura econômica na ordem vigente.

A tendência de homogeneização do entretenimento e o uso do material sintético – como o plástico, o silicone e o polietileno – para a fabricação de artefatos lúdicos corroboram a manifestação do brinquedo preparado, entregue pronto à criança. A padronização resguarda a prática no entretenimento como meio e não como fim, revelando o estado da coisa denominada e designada por “tudo pronto”: o já pensado, o decidido e julgado; apenas disponibilizado e entregue como atrativo sensorial. Segundo Adorno (1994, p. 124), “essa técnica de rotulação [...] é uma pseudo-indivuação [...]. Providencia marcas comerciais de identificação para diferenciar algo que de fato é efetivamente indiferenciado”. Nesse sentido, a escolha é uma farsa.

Acontece que o brinquedo industrializado é antes de tudo imagem, cuja aparição é objetiva. Esta se articula com uma padronização pelo simples fato de ser uma imagem fabricada, isto é, traz na sua resignação o modelo padrão a ser seguido previamente. Horkheimer e Adorno (1985) mostram como os sentidos já estão condicionados pela racionalidade instrumental e, pelas palavras dos autores, pode-se visualizar essa contestação:

[...] as imagens já são pré-censuradas por ocasião de sua própria produção segundo os padrões do entendimento que decidirá depois como devem ser vistas. A percepção pela qual o juízo público se encontra confirmado já estava preparada por ele antes mesmo de surgir. Se é verdade que a secreta utopia contida no conceito da razão atravessa as diferenças ocasionais dos sujeitos apontado para seu interesse idêntico recalcado, por outro lado a razão, na medida em que funciona condicionada pelos fins como uma mera ciência sistemática, nivela com essas diferenças justamente o interesse idêntico”. (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 83).

Os produtos já estão nas prateleiras é só escolher. A escolha é uma alternativa delineada que acarreta “padrões de comportamento do tipo gosto/não gosto”, afirma Adorno (1994, p. 125). O que existe é um só esquema de escolha, que contraditoriamente já é determinada pelo produto pronto. Essa dicotomia mecânica, diz Adorno (1994), rompe com a indiferença com o consumidor. A forma como isso ocorre se dá pelas imagens pré-censuradas, evidenciando que deve existir uma estratégia para o consumo de produtos visuais, caracteristicamente dada pela capacidade de reconhecimento.

A experiência de reconhecimento tem por finalidade explicitar o envolvimento do consumidor com os produtos culturais, modelando-os à padronização, conforme analisa Adorno (1994) no âmbito dos hábitos de audição do ouvinte musical. Porém, esse conceito – apesar de Adorno (1994, p. 130) achar que ele não encerre uma explicação específica – é uma possibilidade que não se deve menosprezar e que também propicia a reflexão sobre o brinquedo industrializado. Aliás, o produto musical estandardizado é semelhante a qualquer artefato industrializado, já que o processo de transformação da repetição consiste em reconhecimento e sua aceitação no mercado consumidor.

O conceito de reconhecimento pode parecer, no entanto, demasiado inespecífico para explicar a moderna audiência de massa. Pode-se argumentar que, sempre que o entendimento musical for concernente, o fator de reconhecimento, sendo uma das funções básicas do saber humano, deve desempenhar um papel importante. Certamente pode-se entender uma sonata de Beethoven só por reconhecer alguns de seus traços como sendo abstratamente idênticos a outros, conhecidos a partir de experiência anterior e que se ligam à experiência presente. A idéia de que uma sonata de Beethoven possa ser entendida num vazio, sem relacioná-la a elementos da linguagem musical que se conhecem e reconhecem – tal idéia seria absurda. Contudo, o que importa é aquilo que é reconhecido. O que será que um ouvinte real reconhece numa sonata de Beethoven? Ele certamente reconhece o “sistema” em que se baseia: a tonalidade maior e menor, a inter-relação de claves determinando a modulação, os diferentes acordes e seu valor expressivo relativo, certas fórmulas melódicas e certos padrões estruturais. [...] Mas a sua função é de ordem diferente. Mesmo que se assevere todo esse reconhecimento, isso ainda não é suficiente para compreender o sentido musical.) Todos os elementos reconhecíveis então, na boa música série, organizados por uma totalidade musical concreta e única, da qual eles derivam a sua particular significação, no mesmo sentido em que uma palavra num poema deriva a sua significação a partir da totalidade do poema e não do uso cotidiano da palavra, embora o reconhecimento desse caráter cotidiano da palavra possa ser o necessário pressuposto de qualquer entendimento do poema. [...] Reconhecer torna-se um fim, ao invés de ser um meio”. (ADORNO, 1994, p. 131).

Esse é o mecanismo do reconhecimento que torna familiares os vários elementos de uma estrutura pré-existente e que, em função de uma ordem diferente, possibilita repensar. Tal análise estabelece um esquema voltado para a existência de cinco elementos objetivos possíveis, caracterizados por Adorno (1994)<sup>97</sup> como os componentes da experiência do reconhecimento:

1) Vaga recordação promovida pela estandardização do material, que propicia recordações tênues do objeto, como uma súbita lembrança. Esse é o pré-requisito para a existência de uma sensação a partir de um repertório sensorial vivenciado, gerado por uma experiência anterior relacionada à experiência presente;

2) Identificação efetiva, “alcançada quando a vaga recordação é iluminada por um súbito reconhecimento. É comparável à experiência que se tem quando se está sentado num quarto escuro que tenha sido deixado no escuro e, de repente, a luz se acende de novo” (ADORNO, 1994, p. 132). Com a súbita iluminação tudo ao redor parece familiar; por uma fração de segundos, tudo toma a aparência de ser nova, diz Adorno (1994). Realiza-se pelo contato aparente deixado pela vaga recordação da experiência de algo que por algum tempo parece ser habitual à consciência;

3) Subsunção por rotulação, padroniza-se e age de acordo com esta identificação:

A implicação mais imediata desse componente pode ser a seguinte: no momento em que o ouvinte reconhece o *hit* como sendo o *hit* tal – isto é, como algo estabelecido e conhecido não apenas por uma só pessoa –, ele sente segurança de estar entre muitos e acompanha a multidão de todos aqueles que ouviram a canção anteriormente e que se supõe que tenham feito a sua reputação. Isso é concomitante com [a identificação efetiva] ou segue de perto. A reação conectiva consiste, em parte, na revelação ao ouvinte de que essa sua experiência individual, aparentemente isolada, de uma canção particular, é uma experiência coletiva. (ADORNO, 1994, p. 133).

O reconhecimento consiste na segurança de que é somente um indivíduo que se identifica com a rotulação por semelhança. Toda uma coletividade de pessoas se sente segura por reconhecer que o outro também reage e/ou usa o artefato disponibilizado no mercado e que esse artefato se traduz por ser uma marca ou grife que se revela à experiência individual como uma identificação institucionalizada.

4) Autorreflexão no ato de reconhecer, que garante a identificação por meio da posse do objeto como se estabelecesse com a estrutura da forma um padrão que se repete

---

<sup>97</sup> Cf. ensaio “Sobre Música Popular” (ADORNO, 1994, p. 130-136).

continuamente, capaz de transformar o artefato, como se fosse sua propriedade, do modo que melhor lhe convém e, assim,

o indivíduo que se sinta sufocado pela torrente de música sente uma espécie de triunfo na fração de segundo durante a qual é capaz de identificar algo. Massas de gente estão orgulhosas com a sua habilidade em reconhecer qualquer música, como é ilustrado pelo difundido hábito de cantarolar ou assoviar a melodia de uma peça musical familiar há pouco mencionada para indicar o acompanhamento dela, e a evidente complacência que acompanha uma tal exibição. (ADORNO, 1994, p. 133-134).

Mediante a identificação e a subordinação da experiência do indivíduo sob o padrão oferecido pelo artefato, este se torna permanente ou sujeito à vontade do indivíduo. Quando permanente, dir-se-á que “alguém lembra de uma canção e pode fazê-la soar de novo o tempo todo, ela não pode ser expropriada” (ADORNO, 1994, p. 134). Quando sob o controle da vontade, o indivíduo pode abusar da música, por exemplo, e evocá-la a qualquer momento: “muitas pessoas ao assoviar ou cantarolar melodias que conhecem, acrescentam notas levemente alteradas, que soam como torturassem ou chateassem a melodia. O prazer de dominar a melodia assume a forma de ser livre para abusar dela” (ADORNO, 1994, p. 134).

5) Transferência psicológica da autoridade de reconhecimento para o objeto – é a vontade arbitrária de ser dono do produto pela simples lembrança,

é a tendência de transferir a gratificação da propriedade para o próprio objeto e atribuir a ele, em termos de gosto, de preferência ou qualidade objetiva, o prazer da posse que se tenha alcançado. O processo de transferência é incrementado pela promoção [propaganda], [...] a promoção atinge simultaneamente o próprio objeto, revestindo-o, na consciência do ouvinte, com todas aquelas qualidades que, na realidade, são em grande parte devidas aos mecanismos de identificação. (ADORNO, 1994, p. 134).

De fato, há de se esperar que o processo de rotulação coletivize o processo de apropriação. Assim, Adorno (1994, p. 136) pensa que “quanto menos a massa consegue discriminar, maior a possibilidade de vender artigos culturais indiferenciadamente”.

A teoria do reconhecimento concebida por Adorno (1994) para pensar no substrato musical a qualidade do ouvinte diante de todo o aparato cultural torna-se também um instrumento de análise muito efetivo para a esfera do consumo em geral de artefatos

industrializados. É que o perfil serial traduz-se em padronização ou o *standard* é o elemento que se põe na respectiva promoção orientada para a criação do hábito do reconhecimento.

Enquanto os “produtos prontos” promovem o mercado de usuários, cujo padrão é previamente estabelecido pelos fabricantes de imagens na sociedade, a referência seguida de percepção encontra-se confinada a uma intelectualidade especializada que traduz modelos previamente esquematizados a ser adotados. O critério para o acesso aos bens simbólicos e imagéticos, uma vez adotada essa receptividade, limita-se a preservar o interesse ora mais econômico, ora mais ideológico de um segmento social (DUARTE, 2005).

As imagens estão, desse modo, pré-censuradas. Trata-se da síntese da capacidade de imaginar dos consumidores que se deixam ser tomados pelo conceito operacional dos fabricantes de imagens (DUARTE, 2005). Os consumidores nesse caso apenas recebem os resultados das operações dos pensamentos dos intelectuais que se dedicam a elaborar as primeiras imagens a ser exibidas no mundo exterior.

O intelecto do consumidor está subordinado ao do fabricante. Em se tratando de brinquedos, tem-se uma gama de produtos visuais e audiovisuais baseados em conceitos, que se instalam nas vidas das crianças. Em CFJ a exigência kantiana aconselha que somente o conceito não é suficiente para saber se alguém é capaz de usar suas faculdades de entendimento e mostrar-se crítico, no sentido de que está apto a usar a imaginação e ampliar as possibilidades de perceber inteligentemente. No entanto, a imaginação pode estar sendo obstruída pela cega subsunção perceptiva, bem como estar confiante na receptividade que alcança em uma sociedade hedônica.

### 3.3 EMANCIPAÇÃO DOS ESQUEMAS IMPOSTOS

*A autonomia da arte reflecte a ausência de liberdade dos indivíduos na sociedade sem liberdade. Se as pessoas fossem livres, então seria a forma e a expressão da sua liberdade. A arte continua marcada pela ausência de liberdade; ao contradizê-la adquire a sua autonomia.*

Herbert Marcuse

O caráter emancipatório trata de duas questões importantes: a criação e a percepção. A percepção não esquemática da criação artística pode auxiliar na reversão do processo de expropriação da capacidade de esquematismo dos Homens. Observar a autonomia da percepção como contributo à recuperação do momento da construção subjetiva do

conhecimento, tal como Kant o considerou fundamental,<sup>98</sup> significa dizer que existe a possibilidade de ruptura com os esquemas socialmente impostos mediante o atual estágio de submissão da percepção do Homem às influências da indústria cultural. Para Adorno (2006), a autonomia deve ser entendida em constante confronto com a heteronomia que a sociedade impõe.

Os esquemas impostos são condições de subordinação que conferem heteronomia<sup>99</sup> e opressão pelo sistema econômico em que o Homem vive. A heteronomia para Adorno (2006, p. 256) é um entrave ideológico que conspira contra a instauração da forma, “mediante a interpretação normativa dos fenômenos de recepção”. Essa mediação, diz o autor, produz-se em toda a sociedade, inclusive no caráter social da arte, mas com “o positivismo estético” a classificação dos seus efeitos diverge totalmente do conteúdo social objetivo, “que é em si uma parte da indústria cultural e do declínio estético” (ADORNO, 2003, p. 18). Esse posicionamento de Adorno revela-se ainda ao longo de sua crítica estética, o que é explicitado como “esquema de uma práxi social”, caracterizado neste trecho:

Na história da arte, a história real reaparece em virtude da vida específica das formas produtivas, dela derivadas e, em seguida, por ela isoladas. Aí se funda a lembrança do efêmero pela arte. Esta conserva-o e torna-o presente, ao modificá-lo: é a explicação social do seu cerne temporal. Ao abster-se da práxis, a arte torna-se esquema de uma práxis social: toda a obra de arte autêntica opera uma revolução em si. Porém, enquanto que a sociedade, em virtude da identidade das forças e também das relações, penetra na arte para aí desaparecer, a arte – mesmo a mais avançada – possui em si, inversamente, a tendência para a socialização e a sua integração social. (ADORNO, 2006, p. 256).

O caráter ambíguo da arte – autonomia e heteronomia – possui graus de diferenciação de acordo com a coerção que se estabelece, mais ou menos embrutecida. Dessa maneira, o clichê sabota a autonomia da arte no mundo administrado, neutralizando a “autonomia estética”. Por essa razão, Adorno (2006, p. 257) afirma que “frequentemente, o social e o econômico intervêm imediatamente na produção artística”. A autonomia, então, pode ser caracterizada pela condição sócio-histórica do Homem que tenha se libertado, se emancipado das opressões que restringem ou anulam a liberdade de determinação. A autonomia mediante o contexto histórico dos oprimidos no sistema capitalista está relacionada com a libertação,

---

<sup>98</sup> Ver CRP (§§ 1-8).

<sup>99</sup> Heteronomia é um conceito desenvolvido em Kant (2006), mas antes definido pelo filósofo em *Crítica da razão prática* do seguinte modo: “toda heteronomia do livre-arbítrio, não só deixa de fundamentar qualquer obrigação como, também, resulta de todo contrário ao princípio desse livre-arbítrio e à moralidade da vontade” (KANT, 1993, p. 43). Significa que as leis são dadas aos homens que as seguem em sua liberdade sem serem independentes. Ao contrário de autonomia, consiste na sujeição do indivíduo à vontade de terceiros ou de uma coletividade.

enquanto a heteronomia na condição de um indivíduo ou grupo social encontra a situação de opressão.

Por conseguinte, a percepção dirigida pela ideologia capitalista traduz a existência de esquemas elaborados tendencialmente para a aplicação de valores impostos, que na arte refere-se a um tipo de recepção da obra acabada, sendo engendrada pela noção de estilo, tal como se observou nos esquemas dos produtos da indústria cultural. Quanto a essa tendência, Adorno (2003, p. 19) sublinha que a má consciência positivista perante a arte “[...] enquanto falsa consciência, tem também as suas dificuldades: precisa da arte a fim de para ela remover o que não encontra lugar no seu espaço apertado e asfixiante. Além disso, [...] deve conformar-se com a arte, porque ela existe”. Nesse caso, a arte é tratada como mercadoria cultural, vista por Duarte (2005) como um “enraizamento ideológico” que se revela sob o caráter da dominação, seja pelo modo da emancipação ou o da opressão. Diante de tal situação, o caráter social da arte se realiza na medida em que se instaura sua forma.

Para tanto, o que efetivamente se constata é que existe uma cultura da heteronomia, gestada na ideologia burguesa, contrapondo-se às exigências da emancipação. Adorno (2006) radicaliza a autorreflexão sobre o aspecto referente à cultura da heteronomia, confrontando-se com as questões da indústria cultural, teoria estética e problemas pedagógicos.<sup>100</sup> A rigor concebe-se que o esclarecimento é emancipação, uma vez que a analítica adorniana aponta para a questão político-moral do *Aufklärung*, tema cuja retomada na *Dialética do esclarecimento* (HORKHEIMER; ADORNO, 1985) exige repensar a resposta de Kant (2006) sobre o esclarecimento. Adorno (1995) sublinha a referência kantiana, admitindo que a *Aufklärung* sempre teve a pretensão de que o Homem fizesse uso próprio do entendimento, livre de toda tutela: o “esclarecimento [*Aufklärung*] é a saída do homem de sua minoridade, da qual ele próprio é culpado” (KANT, 2005a, p. 63). Adorno (1995) vai além, ao afirmar que

este programa de Kant, que mesmo com a maior má vontade não se pode ser recusado de falta de clareza, parece-me ainda hoje extraordinariamente atual. A democracia repousa na formação da vontade de cada um em particular, tal como ela se sintetiza na instituição das eleições representativas. Para evitar um resultado irracional é preciso pressupor a aptidão e a coragem de cada um em se servir de seu próprio entendimento. (ADORNO, 1995, p. 169).

---

<sup>100</sup> Cf. Adorno (1995, p. 169-185) em “Educação e Emancipação”.

O ponto crítico, diz Adorno (1995), é que o processo que possibilita a maioria, que emancipa o Homem, põe em risco os resultados emancipatórios cultivados a partir da personalidade do indivíduo ou pelo risco de uma individualidade. Isso é grave, disse Adorno (1995) – assim como Kant observou não viver em uma época esclarecida e sim em um período de esclarecimento. Atualmente é difícil dizer se esse esclarecimento já foi superado ou não, posto que “isso tornou-se muito questionável [...], seja simplesmente pela própria organização do mundo, seja num sentido mais amplo, pelo controle planejado até mesmo de toda realidade interior pela indústria cultural” (ADORNO, 1995, p. 181).

Sem dúvida é preciso discutir as dificuldades que se opõem à emancipação. O motivo principal desse problema, afirma Adorno, consiste na contradição social, já que o Homem vive de modo heterônimo, isto é,

nenhuma pessoa pode existir na sociedade atual realmente conforme suas próprias determinações; enquanto isso corre a sociedade forma as pessoas mediante inúmeros canais e instâncias mediadoras, de um modo tal que tudo absorvem e aceitem nos termos desta configuração heterônoma que se desviou de si mesma em sua consciência. É claro que isso chega até as instituições, até a discussão acerca da educação política e outras questões semelhantes. (ADORNO, 1995, p. 181-182).

O problema se amplia cada vez mais e atualmente a emancipação se apresenta do jeito como é ou como se pode enfrentá-la. Adorno (1995) vislumbra que essa discussão não está até hoje muito bem elaborada em todas as dimensões da vida social contemporânea, mas que é preciso efetivá-la uma vez que existem pessoas interessadas. Por esse motivo é indispensável “uma educação para a contradição e para a resistência” (ADORNO, 1995, p. 183). O que emperra essa motivação chama-se “anti-*Aufklärung*” (anti-esclarecimento), a dominação técnica progressiva transforma-se num obstáculo para dificultar a consciência do Homem.

Ela [dominação técnica] impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente. Mas estes constituem, contudo, a condição prévia de uma sociedade democrática, que não poderia salvaguardar e desabrochar senão através de homens não tutelados. [...] A própria indústria cultural que as transforma nas massas que ela depois despreza e impede de atingir a emancipação para a qual os próprios homens estariam tão maduros quanto as forças produtivas da época o permitiam. (ADORNO, 1994, p. 99).

O anti-*Aufklärung* se associa aos sintomas de uma consciência tolhida, formada por uma cultura heterônoma. Essa cultura sacrifica o princípio da liberdade com respeito à ordem pela ordem. A democracia a que Adorno (1995) se refere deveria ter funcionado muito bem se todos os aparatos e instituições burguesas tivessem se comprometido com a cultura da emancipação, “fundadas na livre participação dos cidadãos nas decisões políticas e administrativas, o que implica[ria] as condições para a formação racional da vontade coletiva”, como afirma Barbosa (2005, p. 315). Porém, o esclarecimento e a democracia subordinada à racionalidade instrumental perpassaram o impedimento sistemático da emancipação devido à concentração econômica e administrativa, possibilitando o avanço da indústria cultural.

O imperativo categórico da indústria cultural, diversamente do de Kant, nada tem em comum com a liberdade. Ele enuncia: “tu deves submeter-te”, mas sem indicar o quê – submeter-se àquilo que de qualquer forma é e àquilo que, como reflexo do seu poder e onipresença, todos de resto, pensam. Através da ideologia da indústria cultural, o conformismo substitui a consciência; jamais a ordem por ela transmitida é confrontada com o que ela pretende ser ou com os reais interesses dos homens. Mas a ordem não é em si algo de bom. Somente o seria uma ordem digna desse nome. Que a indústria cultural não se preocupe mais com tal fato, que ela venda a ordem *in abstracto*, isso apenas atesta a impotência e a carência de fundamento das mensagens que ela transmite. [...] Nos produtos dessa indústria, os homens só enfrentam dificuldades a fim de poderem safar-se ilesos – na maior parte dos casos, com a ajuda dos agentes da coletividade benévola, para aderir, numa vã harmonia, a essa generalidade que eles já deveriam ter reconhecido como incompatível com seus próprios interesses. Para isso a indústria cultural desenvolveu esquemas que chegam a atingir domínios tão alheios à conceituação, como a música de entretenimento, na qual também ocorre entrar-se num *jam* [em apuros], com problemas rítmicos que prontamente se desfazem com o triunfo do compasso certo. (ADORNO, 1986, p. 97-98).

Uma observação importante deve ser assinalada na questão anterior: a que diz respeito ao imperativo categórico, já que este requer um ajuizamento e poder de reflexão do Homem, apresentou o projeto kantiano como princípio do esclarecimento moral e foi sacrificado pela indústria cultural.

Conforme mostrado anteriormente, um positivismo estético padronizou o modo de ver e de interpretar os produtos culturais industrializados. Essa correspondência orienta-se por um “padrão de gosto”, estabelecendo um convencionalismo, danifica a imaginação criadora e convencionam-se por um esteticismo. Se o indivíduo “coisificado” atende ao padrão determinado pela indústria cultural, este está longe de qualquer investida de libertação das opressões da mercadoria cultural. Porém, se o indivíduo busca emancipação e vive sob

condições prévias de uma sociedade democrática, é somente sob essas condições que se pode estabelecer emancipado. Como disse Marcuse (1977, p. 22): “enquanto o homem e a natureza não existirem numa sociedade livre, as suas potencialidades reprimidas e distorcidas só podem ser representadas numa forma alienante”.

Apesar das diferenças e das críticas de Adorno em relação a Schiller, neste ponto revê-se uma via schilleriana, já inaugurada no segundo capítulo. Existe uma anuência referente à emancipação, segundo a qual é preciso dar uma importância por meio da teoria crítica e da concepção schilleriana. É necessário recuperar criticamente o pensamento de Schiller sobre a educação estética como uma educação para a emancipação.

A investigação de Adorno (2006) sobre o caráter emancipatório apresenta a percepção não esquemática como o reverso do processo criado pela indústria cultural, expropriando a capacidade de esquematismo dos sujeitos. Esse modo de percepção defendida por Adorno possibilitaria a recuperação do momento de construção subjetiva do conhecimento – essencial em Kant –, mas ameaçada a desaparecer devido às condições postas por meio da ideologia que defende o ponto de vista de que existe o intelectual natural. Este pode ser definido como um esquema de comportamento que faz que alguém atinja um nível intelectual sem tê-lo, mas é incitado a fazer o que todos fazem em um nível de entendimento, isto é, esse intelectual não é natural, mas fabricado pelo efeito regressivo do capitalismo e destituído pela crítica de Adorno (1994, p. 99) desse modo: “a satisfação compensatória que a indústria cultural oferece às pessoas ao despertar nelas a sensação confortável de que o mundo está em ordem”. Adorno então menciona que existe a possibilidade de o sujeito transcendental se transformar em sujeito estético, conforme é revelado no seguinte trecho:

A construção arranca os elementos do real ao seu contexto primário e modifica-os profundamente em si até eles se tornarem novamente capazes de uma unidade, tal como lhes foi imposta heteronomamente a partir de fora e que não menos se lhes infunde no interior. A arte, através da construção, gostaria desesperadamente de se libertar, pela sua própria força [...]. O sujeito abstratamente transcendental, mascarado segundo a doutrina kantiana do esquematismo, torna-se estético. No entanto, a construção restringe criticamente a subjetividade estética, da mesma maneira que as correntes construtivistas – mencione-se Mondrian – constituíam originalmente a antítese das tendências expressionistas. (ADORNO, 2006, p. 72-73).

A construção é a forma de se ter uma racionalidade artística e estética agindo na arte, desbancando a heteronomia cultural e promovendo o sujeito estético a funcionário desse ato (ADORNO, 2006). O sujeito estético (em Adorno) e o Homem estético (em Schiller) estão

ambos no projeto de emancipação humana, mas perfilados e contrapostos historicamente por um modelo que os situa: a tecnificação e a virtuosidade. O primeiro alude à produção humana que usa os recursos da técnica para transformar sua realização em expressão<sup>101</sup> e o segundo tem como “imperativo aproximar dignidade e felicidade, dever e prazer no belo”, ou seja, a concepção de Homem educado pelo belo como indivíduo virtuoso, como caracteriza Suzuki (2002, p. 15).

A imagem do Homem cultivado como exigência racional da liberdade permanece na própria racionalidade, como um sujeito social competente. Schiller (2002) pensa em um Homem que seja capaz de superar a satisfação animal a partir da formação estética, favorecendo assim sua formação ética na medida em que contiver o ímpeto da natureza suscitado pela atividade da razão: “negamos a natureza no campo que de direito é seu para experimentar, no campo moral, sua tirania; à medida que resistimos às impressões, dela tiramos nossos princípios” (SCHILLER, 2002, p. 32). Para o autor, o Homem se constrói assim sob as leis, com base na própria natureza, uma vez que a leis originárias da razão têm de ser também as leis do gosto. Aliás, a razão para Schiller é a forma de o Homem constituir sua própria natureza. Ele quer mostrar que é possível existir o Homem polido com base na arte e também questiona o fracasso do Homem diante dele mesmo, conformado com seus costumes. A visão schilleriana dessa provocação está calcada na comparação que o autor faz entre a cultura burguesa e a grega.

Numa observação mais atenta do caráter do tempo, entretanto, admirar-nos-emos do contraste que existe entre a forma atual da humanidade e a passada, especialmente a grega. A glória da formação e do refinamento, que fazemos valer, com direito, contra qualquer outra *mera* natureza, não nos pode servir contra a natureza grega, que desposou todos os encantos da arte e toda a dignidade da sabedoria sem tornar-se, como a nossa, vítimas dos mesmos. Não é apenas por uma simplicidade, estranha a nosso tempo, que os gregos nos humilham; são também nossos rivais, e freqüentemente nossos modelos, naqueles mesmos privilégios com que habitualmente nos consolamos da inaturalidade de nossos costumes. Vemo-los ricos, a um só tempo, de forma e de plenitude, filosofando e formando, delicados e enérgicos, unindo a juventude da fantasia à virilidade da razão em magnífica humanidade. (SCHILLER, 2002, p. 35-36, grifo do autor).

Nesse modelo Schiller opera a síntese individual e a síntese política para então exigir uma unidade não violenta do diverso, condição que pretende buscar na sociedade objetiva, mas com receio de ter que se deparar com uma sociedade desregrada e ter que ver como

---

<sup>101</sup> Cf. Adorno (2006, p. 75).

insuficiente seu projeto de emancipação. A educação estética então será a educação proposta por Schiller para a emancipação do Homem, mediante a superação do selvagem e da barbárie, tanto quanto possível, tanto no plano individual como no político. Porque o Homem educado esteticamente representa a realização moral do mundo: “não existe maneira de fazer racional o homem sensível sem torná-lo antes estético”, propõe Schiller (2002, p. 113). Para o autor, o homem estético emite juízos universais e tende a agir de modo universal. Daí a preocupação de Schiller com duas tendências que podem interferir na afirmação moral da sociedade: uniformidade e confusão. O filósofo sabe que para encontrar a “totalidade de caráter no povo, caso este deva ser capaz e digno de trocar o Estado da privação pelo Estado da liberdade”, mediante a educação estética possa encontrar o estado lúdico para desenvolver o selo da autonomia na conjunção de suas forças sensíveis e racionais (SCHILLER, 2002, p. 30).

A razão e a liberdade que se instalam a partir da Revolução Francesa preocupam Schiller, uma vez que a *Aufklärung* e a filosofia kantiana mexem com seus fundamentos; eis por que ele se propõe em completar o sistema estético de Kant. Schiller quer mostrar com e contra Kant que existe fundamento objetivo para o belo, que as leis originárias da razão têm de ser também as leis do gosto. Com efeito, Schiller pensa que de um lado a estética se apoia no modelo moral e de outro ela corrige a parcialidade da visão moral prevista pelo imperativo. Há de se levar em consideração, observa Schiller, que a natureza humana é mista, não é só razão, mas razão e sensibilidade. Por esse motivo seu projeto de educação estética implica cultivar o Homem tanto em suas capacidades intelectuais quanto sensíveis.<sup>102</sup>

A educação estética pode ser encarada como uma radicalização da *Aufklärung*, uma vez que a formação do Homem busca autonomia, seja de ordem teórica, prática ou estética, apropriando-se das culturas institucionalizadas (teórica, prática e estética). A educação estética desencadeia um processo de mediação, o qual seria dado pela própria condição mista da natureza humana, a aspirar por sua liberdade e sua espontaneidade. É tarefa da educação estética “submeter o Homem à forma ainda em sua vida meramente física e torná-lo estético até onde possa alcançar o reino da beleza, pois o estado moral pode nascer apenas do estético, e nunca do físico” (SCHILLER, 2002, p. 115).

Adorno (2001) questiona Schiller sobre sua posição idealista de pensar a arte (não a educação estética) incorporada à vida burguesa. Ora, conforme Barbosa (2005), não existe nenhuma declaração direta de Adorno sobre o problema da educação estética, mas se pode observar na crítica adorniana a Schiller que a arte subordinada à vida burguesa teria um papel

---

<sup>102</sup> Cf. Schiller (2002), Carta XV.

ideológico: “torna-se plenamente ideológica e passa a integrar o tesouro doméstico do burguês, com citação disponível para qualquer ocasião apropriada, pois confirma a estabelecida e popular distinção entre trabalho e tempo livre” (ADORNO, 2001, p. 11).

Não se pretende entrar, nesse momento, no mérito da discussão sobre a questão adorniana da falsa alegria da arte absorvida pela indústria cultural. Mas se pretende observar que Schiller, apesar da acusação de Adorno, pelo menos teoricamente não defendeu o entretenimento físico e sim o entretenimento livre, como era de se esperar de um filósofo da arte que tinha em seu projeto de emancipação a formação do Homem estético – porque viu a possibilidade e a autonomização do estético como princípio de uma educação formadora de personalidade.

A educação para a emancipação deve ser a educação para a democracia, “formação da vontade de cada um em particular, tal como se sintetiza na instituição das eleições representativas” (ADORNO, 2003, p. 169). Ao mesmo tempo tem como tarefa ser uma manifestação contra os esquemas impostos pela racionalidade instrumental sob a percepção atribuída pelo esquematismo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Liberdade no fenômeno é o mesmo que beleza.*

Friedrich Schiller

Ao tratar o tema “forma estética do brinquedo”, procurou-se esclarecer tanto quanto possível acerca das particularidades que inscrevem o brinquedo como artefato lúdico no âmbito da dimensão estética e seu desdobramento, vinculado à racionalidade técnica. Este estudo ofereceu uma visão sobre como a forma estética opera na constituição do objeto estético, como atributo do artefato, observando que o brinquedo é um objeto efetivo de função social com vista a integrar a cultura estética e uma racionalidade impulsionada pelo artístico – racionalidade objetiva e que surge da experiência com o próprio brinquedo.

Nesse contexto, destaca-se a amplitude do fenômeno da ludicidade caracterizada pelo brinquedo mobilizador da reflexão em duas linhas de compreensão, entendidas no confronto da heteronomia: o caráter ideológico e opressor da mercadoria sobre o indivíduo e a possibilidade de emancipação da percepção dos esquemas impostos pela indústria cultural.

No que concerne ao ponto seminal da problemática em questão, ressalta-se a inserção da crítica à indústria cultural e o modo como se articula a expropriação do esquematismo na constituição da experiência estética com base no objeto lúdico. Nesse caso, a forma estética do brinquedo trata do duplo caráter da experiência estética vivenciada de modo subjetivo e objetivo.

Observou-se que a experiência estética de modo subjetivo promove identidade do brinquedo no mundo objetivo, caracterizando a imaginação da criança como um momento de superação do simples ato fisiológico da receptividade. Trata-se de uma identificação que se faz por meio da percepção física sob o construto da imagem perceptiva designada ao brinquedo. Nessas circunstâncias, o artefato lúdico objetivo e a referência sensorial ou perceptual dos sentidos captam do mundo exterior a forma que circunscreve o objeto a um conceito que se dirige à criança, possibilitando dizer que o mundo objetivo é o que ela

pretende que ele seja. Horkheimer e Adorno (1985, p. 176), assim explicitam essa questão: “o sujeito recria o mundo fora dele a partir dos vestígios que o mundo deixa em seus sentidos”. Essa semelhança, inclusive, revela-se nas estruturas dos sentidos, na profundidade interna onde está o repertório de toda a experiência acumulada por intermédio da percepção externa.

A experiência estética promovida a partir de um brinquedo, então, contém em sua imagem perceptiva conceitos e juízos. Por conseguinte, abre-se um abismo entre o artefato lúdico objetivo e a referência sensorial ou perceptual que os sentidos captam do mundo exterior. Ao ser tomado como unidade, o artefato lúdico já implica multiplicidade de algo como propriedade e estado, bem como estabelece relação entre a atividade intelectual da criança por meio da síntese que ela faz das impressões que recebe do mundo exterior. No tocante à identidade da imaginação infantil com o mundo exterior, são as unidades de referências entre o imaginado e o objeto sensível da receptividade que se podem tornar semelhantes e não permitir avanço nessa direção. Além do mais, se a forma estética do brinquedo sofre imposição dos valores promovidos por esquemas estereotipados, sem dúvida haverá interferência na autonomia da criança que brinca espontaneamente.

Existe, dessa maneira, uma dificuldade com a experiência estética na dimensão do brinquedo: o que deveria ser considerado estrutura de uma ação perceptiva em um pensamento aplicado às experiências diversas passa a ser apenas ponto de referência criado por informações sem processamento, gerando uma obstinada forma estereotipada de repetição.

Somente a mediação pode movimentar a mórbida deposição de referência sensorial vazia que faz a criança ser afetada pela aceitação contínua de esquemas impostos. A experiência estética deve superar o simples ato pontual fisiológico, o simples modo de sentir fisicamente as coisas e aceitá-las como elas parecem ser exteriormente.

A experiência com a forma estética do brinquedo promove reflexão e permite efetuar de modo objetivo a consciência da criança diante dos objetos lúdicos – já que todo objeto lúdico é estético. Nesse sentido, a perda da reflexão representa o prejuízo para a forma estética, a petrificação da realidade e do pensamento, como afirmam Horkheimer e Adorno (1985, p. 176-177): “ao invés de ouvir a voz da consciência moral, ele ouve vozes; ao invés de entrar em si mesmo, para fazer o exame de sua própria cobiça de poder, ele atribui a outros os protocolos dos Sábios de Sião”.

A identidade imediata, caracterizada pelo consumo de brinquedo, também promove a introdução de conteúdos padronizados na brincadeira ou instrumentaliza a forma do artefato lúdico a partir de uma intelectualização dos modelos previamente esquematizados.

Simultaneamente a imaginação lúdica possibilita à criança objetivar-se em um brinquedo, ou sua afetação promovida pelo artefato lúdico permite a subjetivação no ato transformador, no qual a imaginação tem, para tanto, uma imagem. Na condição de mercadoria o brinquedo perde a possibilidade de autonomizar-se diante da imaginação infantil. A imaginação torna-se lesada, por assim dizer, para que o consumo seja efetivado, destruindo a liberdade da criança, bem como sua poética.

Quando a criança e o brinquedo interagem, um passa a ser o intermediário do outro, eles se expressam como dependentes e há uma ação recíproca entre o ato de consumo do artefato lúdico e o produto imediato com o qual a criança brinca. Todavia, ambos se mantêm exteriormente diferenciados e separados. Existe, ainda, um aspecto revelador a respeito da indústria cultural que celebra o brinquedo como matéria para o consumo: a objetividade da produção do artefato lúdico. Trata-se do brinquedo como artefato objetivado para o consumo de coisas prontas, orientado para a rotulação própria dos produtos standardizados que são oferecidos à criança – o que implica, inclusive, brinquedos dominantes na ação do brincar em meio a uma racionalidade adulta instituída para a criança, afetando o desempenho da racionalidade estética no brincar espontâneo.

Ressalta-se que um dos aspectos apontados na expropriação do esquematismo é o momento manifesto do caráter positivista no âmbito da estética, já que esse caráter pretendeu universalizar a experiência estética do indivíduo sob o domínio de seus efeitos imediatos. Além disso, houve a promessa de assimilar um conceito de experiência estética efetivada sob os produtos da indústria cultural, baseado em um sistema de estímulos, a fim de tirar partido dos aspectos nomeados com base no conceito designativo do objeto, tais como: agradável, útil ou belo.<sup>103</sup>

Com efeito, a referência criada pelos artefatos na contemporaneidade tenderia a apropriar-se de uma refração estética e de uma padronização para atender a condição do que seria agradável e do que seria útil. Um objeto dirigido a oferecer uma satisfação compensatória promovida pela indústria cultural, com o intuito de despertar uma sensação confortável de que o mundo exterior funciona sem problemas (ADORNO, 1994).

Neste estudo aponta-se também para a valorização do Homem estético, o qual se empenha em retirar da vida sua liberdade. Concorde-se com Schiller (2002) e acredita-se que somente com o cultivo da sensibilidade e com sua reprodução sobre os modelos de referência para o desenvolvimento estético das crianças é que se consegue acompanhar os rumos

---

<sup>103</sup> Adorno (2003, p. 16-17) mostra que a doutrina kantiana padece pela rendição do sujeito à lei formal estética, posto que “o sujeito do subjetivismo estético [...] sobrestima [o seu] momento na obra de arte”.

ressignificados da cultura estética como força sensível e racional. Equivaleria dizer que existe um desafio a ser superado, compatível com o que a capacidade intelectual e sensível pode solicitar por meio do brinquedo e da imaginação criadora das crianças. Nesse universo, os elementos que constituem um sistema de ordem simbólica se mantêm representados e resistem subversivamente contra a opressão que recebem da forma mercadoria pelo sistema econômico.

Longe da subsunção mediadora da cultura econômica e da conduta estandardizada exigida pelo mercado consumidor, a criança forma e transforma os artefatos sob os critérios de sua imaginação (plástica e estética). Porém, não é possível existir um brincar separado de qualquer conteúdo impresso pela racionalidade instrumental, uma vez que essa condição é decisiva para forjar o esquematismo como consciência imediata do mundo que se apresenta objetivamente. Portanto, o brinquedo pensado de modo abstrato seria símbolo de uma imaginação emancipada, autônoma, espontânea, livre, que proporcionaria à criança um modo peculiar de comunicação estética. Deixar-se-ia que o idealismo se converteria, então, na atual particularidade histórica, no brinquedo que segue a diretriz do poder econômico.

A observação de Benjamin (1994) foi profícua e encontrou uma ideia primária para, a partir dela, pensar o brinquedo como objeto lúdico. Nessa condição aparecem duas linhas que se organizam: uma que percebe o brinquedo afastado de quaisquer influências dos adultos (são eles objetos lúdicos), e outra em que o interesse aparece para suportar o brinquedo como objeto estético – seja ele feito por artesãos e/ou artistas ou aquele artefato que, no passado recente, alcançou o *status* de objeto raro –, que se tornou mais importante para a experiência estética do que para a lúdica.

No contraponto, o brinquedo tem servido de qualquer forma para ser consumo, artefato fabricado e subordinado a uma racionalidade instrumental. Sob esse ponto de vista, a mercadoria brinquedo passou a ter um verniz diferenciado no modelo econômico atual, promovido por necessidades impostas. Sublinha-se, sobretudo, o brinquedo como um produto pronto, posto que este é pré-censurado, induz à individualidade e é esquematizado para ser a primeira forma racionalizada por meio da qual a criança tem contato com o mundo adulto.

Um dos fatores que tem contribuído para a obstinada constituição da racionalidade técnica e mecânica em direção à determinação da imagem do brinquedo é o consumo, na contemporaneidade, da ideia de impregnação cultural. Em decorrência dessa possibilidade, os fabricantes de brinquedos investem em repertórios imaginários que revelam às crianças semelhanças da realidade imediata. O brinquedo passa, assim, a ser considerado mídia e a ter a força de transmitir conteúdos simbólicos. Tal interação com a cultura em geral assinala uma

disposição de ânimo para as novas investidas da produção, expressão e comunicação – esta última caracterização também tem sido apontada por Brougère (2004).

De modo algum o mundo do brinquedo da criança é apenas um mundo separado da realidade quotidiana. O mundo fictício do brincar livre contém a realidade necessária para a criança sentir a verdade de todos os dias. Apesar de o interesse do brincar da criança poder conduzir à fantasia, ele é também uma necessidade premente da imaginação lúdica, posto que é uma escolha e a superação da alienação é sua autorrealização. Parodiando Marcuse (1977), dir-se-ia que o mundo do brinquedo é invertido: o que parece ser real é falso e o que se assemelha à fantasia é realidade. Assim, o confronto constituído entre o brinquedo que a criança fabrica e o artefato que o adulto faz, considerando o fazer adulto como produção técnica, seja de modo artesanal ou industrial, envolve duas percepções de mundo: a calculista e a espontânea.

Se para a criança brincar é soltar-se nos braços da fantasia, alienar-se (do latim, *alienare*), perder o juízo ou tornar-se alheio, logo, no patente interesse do adulto pelo fator econômico, a fantasia infantil é o conceito de grande eficácia na produção de imagens nos brinquedos para ser mercadoria, uma vez que é também por meio da fantasia gera a satisfação da criança e por inculcação de imagens simbólicas aproxima-se a criança dos artefatos lúdicos. Esse procedimento se liga à ideologia capitalista que insiste em manipular subjetividades, oferecendo objetivamente aparências de coisas que parecem ser escolhidas porque se deseja, enquanto tantas outras são oferecidas nesse mercado de consumidores de ludicidade.

Com relação à importância da estética na vida da criança, observou-se que ela deveria ser cultivada mais conscientemente nas dimensões social e cultural. Dessa forma seria valorizada a experiência estética desde a infância, promovendo seu prosseguimento em etapas consecutivas, de modo a organizar os elementos que a envolvem desde o brinquedo no brincar até alcançar a arte do mundo adulto como forma de promoção da educação estética da criança. Todavia, o que se tem é uma disposição receptiva que representa a afirmatividade ideológica da sociedade aliciadora por meio do brinquedo industrializado que invade o brincar da criança, revelando o lado mercantilista do artefato, o qual usurpa constantemente a forma estética do brinquedo. Tal constatação permite observar que é criada uma função de dependência e tutelamento para que um forte fator sobrepuje o produto pronto, como se esse reconhecimento fosse unânime no consumo de mercadorias industrializadas.

Em vez disso, propõe-se uma comunicabilidade estética aberta à estrutura do brincar das crianças com outras crianças. Repugna-se o papel que suprime o sujeito estético como

fator central dessa discussão, cuja finalidade deve estar voltada para a condição humana que garanta a individualidade da criança em sua infância. Propõe-se um rompimento com a equilibrção dada por uma ideologia que se apresenta para o domínio da sensibilidade reprimida pelo poder do estereótipo. Opõe-se também ao estado de tensão que torna o equilíbrio a continuidade do brinquedo cultivado como sendo mera aparência, que apesar de poder beneficiar o desenvolvimento da criança, se entrega somente pela imediaticidade da representação conceitual que exige sensualidade e uma apurada cognição e inteleccção sem, contudo, reivindicar o caráter reflexivo que toda forma estética requer. Sugere-se dizer não à forma apelativa e totalitária que invade o conteúdo do brinquedo na sociedade equilibrada pela economia. Propõe-se dizer sim à dinâmica que se pretende instalar de maneira transformadora, mesmo sabendo que o brincar não pode mudar o mundo, mas pode fazer das crianças humanos felizes ao se comunicarem com outras crianças em suas manifestações livres da ludicidade, sob a concepção de uma estrutura esquemática autonomizada e suscetível à poética do brinquedo com a condição de promover experiências estéticas. Eis, pois o desafio reflexionante que se propõe a partir desse ponto como totalidade aberta.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. *O estranho mundo que se mostra às crianças*. 3. ed. São Paulo: Summus, 1983.

ADORNO, T. *A indústria cultural*. In: COHN, G. (Org.). *Adorno*. São Paulo: Ática, 1986. p. 92-99.

\_\_\_\_\_. O fetichismo na música e a regressão da audição. In: \_\_\_\_\_. *Textos escolhidos*. Trad. Luiz João Baraúna. São Paulo: Nova Cultural, 1994. p. 165-191.

\_\_\_\_\_. Educação e emancipação. In: \_\_\_\_\_. *Educação e emancipação*. Trad. Wolfgang Leo Maar. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995. p. 169-185.

\_\_\_\_\_. A arte é alegre? In: RAMOS-DE-OLIVEIRA (Org.) et. al. *Teoria Crítica, estética e educação*. Campinas: Autores Associados; Piracicaba: Editora Unimep, 2001. p. 11-18.

\_\_\_\_\_. *Experiência e criação artística: paralipómenos à teoria estética*. Trad. Artur Mourão. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2003.

\_\_\_\_\_. *Teoria estética*. Trad. Artur Mourão. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2006.

BARBOSA, R. Educação estética, educação para a *Mündigkeit*. Sobre Adorno e Schiller. In: DUARTE, R.; FIGUEIREDO, V; KANGUSSU, I. *Theoria aesthetica: em comemoração ao centenário de Theodor W. Adorno*. Porto Alegre: Escritos, 2005. p.313-321.

BENDA, J. *O pensamento vivo de Kant*. Trad. Wilson Veloso. São Paulo: Martins, 1967.

BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. 1. ed. São Paulo: Duas Cidades & Ed. 34, 2002.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. Trad. Gisela Wajskop. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

CASSIRER, E. *A filosofia das formas simbólicas*. Trad. Marion Fleischer. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CAYGILL, H. *Dicionário Kant*. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

DORFLES, G. *O design industrial e a sua estética*. Trad. Wanda Ramos. 2. ed. Lisboa, Portugal: Presença, 1984.

DUARTE, R. Mundo “globalizado” e estetização da vida. In: RAMOS-DE-OLIVEIRA (Org.) et. al. *Teoria crítica, estética e educação*. Campinas: Autores Associados; Piracicaba: Editora Unimep, 2001. p. 27-42.

\_\_\_\_\_. Esquema e forma: percepção e experiência na teoria estética de Theodor Adorno. In: DUARTE, R.; FIGUEIREDO, V.; KANGUSSU, I. *Theoria aesthetica: em comemoração ao centenário de Theodor W. Adorno*. Porto Alegre: Escritos, 2005. p. 15-32.

EAGLETON, T. *A ideologia da estética*. Trad. Mauro Sá Rego Costa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

FREITAS, V. *Adorno & a arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

\_\_\_\_\_. *Unidade instável: o conceito de forma na Teoria Estética de Theodor Adorno*. 2006. 72 f. Dissertação (Mestrado) – Fafich, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

HARRIS, Tom. *Como funcionam os LEDs*. 2002. Disponível em: <<http://eletronicos.hsw.uol.com.br/led.htm>>. Acesso em: 7 fev. 2009.

HEYWOOD, C. *Uma história da infância: da Idade Média à época contemporânea no ocidente*. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artemed, 2004.

HORKHEIMER, M. Teoria tradicional e teoria crítica. In: \_\_\_\_\_. *Textos escolhidos*. Trad. Zeljko Loparic. 1. ed. São Paulo: Victor Civita, 1975.

\_\_\_\_\_. *Eclipse da razão*. Trad. Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Centauro, 2002.

HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Trad. Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

HSM MANAGEMENT. Revista eletrônica. 2008. Disponível em: <[http://www.hsm.com.br/editorias/marketing/artmktng3\\_160408.php](http://www.hsm.com.br/editorias/marketing/artmktng3_160408.php)>. Acesso em: 25 maio 2008.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KANT, I. *Textos pré-críticos*. Trad. José Andrade e Alberto Reis. Porto, Portugal: RÉS, 1983.

\_\_\_\_\_. *Crítica da razão prática*. Trad. Afonso Bertagnoli. Rio de Janeiro: Ediouro, 1993.

\_\_\_\_\_. A resposta à pergunta: Que é “Esclarecimento”? (*Aufklärung*). In: \_\_\_\_\_. *Immanuel Kant: textos seletos*. Trad. Emmanuel Carneiro Leão. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2005a. p. 61-71.

\_\_\_\_\_. *Crítica da faculdade do juízo*. Trad. Valério Rohden e António Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Forence Universitária, 2005b.

\_\_\_\_\_. *Fundamentos da metafísica dos costumes e outros escritos*. Trad. Leopoldo Holzbach. São Paulo: Martin Claret, 2006.

\_\_\_\_\_. *Crítica da razão pura*. Trad. Manuela Pinto dos Santos e Alexandre Fradique Marujão. 6. ed. Lisboa, Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

\_\_\_\_\_. *Antropologia de um ponto de vista pragmático*. Trad. Clélia Aparecida Martins. São Paulo: Iluminuras, 2009.

LELLO, J.; LELLO, E. *Dicionário prático ilustrado: novo dicionário enciclopédico luso-brasileiro*. Porto, Portugal: Lello & Irmão, 1976.

LOPES, M. C. O. O brinqueado como médium de comunicação. In: TAVARES, J. (Editor). *Para intervir em educação*. Aveiro, Portugal: Cidine, 1994. p. 47-63.

\_\_\_\_\_. *Comunicação e ludicidade na formação do cidadão pré-escolar*. 1998. 130 f. Tese (Doutorado) – Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 1998.

\_\_\_\_\_. *Ludicidade humana: contributos para a busca dos sentidos do humano*. Aveiro, Portugal: Universidade de Aveiro, 2004.

\_\_\_\_\_. Ludicity. Theoretical horizon to understand the concepts of game, playing-game and play. In: EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES-BASED LEARNING, 2., 2008, Barcelona. *Proceedings...* Barcelona: Universidade Oberta de Catalunya, 2008.

MANSON, M. *História do brinqueado e dos jogos: brincar através dos tempos*. Trad. Carlos Correia Monteiro de Oliveira. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MARCUSE, H. *A dimensão estética*. Trad. Maria Elisabete Costa. Lisboa, Portugal: Edições 70 & Martins Fontes, 1977.

McKINLEY, B. Entrevista online. *Revista Eletrônica HSM Management*, 2008. Disponível em: <<http://br.hsmglobal.com>>. Acesso em: 25 maio 2008

NUNES, B. *Introdução à filosofia da arte*. 2. ed. São Paulo: Ática, 1989.

OLIVEIRA, P. S. *Brinqueado e indústria cultural*. Petrópolis: Vozes, 1986.

PAREYSON, L. *Estética: teoria da formatividade*. Trad. Ephraim Ferreira Alvez. Petrópolis: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. *Os problemas da estética*. Trad. Maria Helena Nery Garcez. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

POSTMAN, N. *O desaparecimento da infância*. Trad. Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurêncio de Melo. Rio de Janeiro: Graphia, 2006.

PUCCI, B. Teoria crítica e educação. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *Teoria crítica e educação: a questão da formação cultural na Escola de Frankfurt*. Petrópolis: Vozes; São Carlos: Edufscar, 1994. p. 11-58.

SALGADO, R. G. *Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados*. 2005. 195 f. Tese (Doutorado) – Departamento de Psicologia, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2005.

SCHILLER, F. *Teoria da Tragédia*. Trad. Anatol Rosenfeld. São Paulo: EPU, 1991.

\_\_\_\_\_. *Educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

\_\_\_\_\_. *Fragmentos das preleções sobre estética: do semestre de inverno de 1792-3*. Trad. Ricardo Barbosa. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.

SCHULMANN, D. *O desenho industrial*. Trad. Maria Carolina F. de Castilho Pires. Campinas: Papyrus, 1994.

SOPRANO. *Resina de abs*. Informe Setorial, 2009. Disponível em: <<http://www.soprano.com.br/produto/resina-de-abs-resinas.html>>. Acesso em: 14/04/2009.

SUZUKI, M. O belo com imperativo. In: SCHILLER, F. *Educação estética do homem*. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002. p. 7-15.

VASCONCELOS, P. *Época Negócio*, abr. 2008. Disponível em: <http://mkt360.blogspot.com/2008/04/beautility.html>. Acesso em: 10/04/2008.

VÁSQUEZ, A. S. *As idéias estéticas de Marx*. Trad. Carlos Nelson Coutinho. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

#### SITES

<http://noticias.br.msn.com>

<http://www.iande.art.br>

<http://www.dw-world.de>

[http://www.hsm.com.br/editorias/marketing/artmktng3\\_160408.php](http://www.hsm.com.br/editorias/marketing/artmktng3_160408.php)